AGORA COM O MELHOR DE GAMEPRO

MASTER ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ CDs ▲ ARCADES

SUPERGAME

STREET

Os quatro novíssimos guerreiros

SÓ AQUI TEM!

SF 2 Plus, Aero the Acrobat, Gauntled IV, Robocop 3, Spiderman 2

Três jogos de arrepiar para Master!

SETE MAPAS SENSACIONAIS

MAXIMUS

GRÁTIS GamePlus
A revista do futuro

OUTUBRO 93 Nº 27 CR$ 390,00

9 770104 203003 27

Detone um novo visual.

ETIQUETAS
TERMO-PLIC
HACO

Etiquetas para você aplicar com imaginação e criatividade.

8 PERSONAGENS DE VÍDEO GAMES PARA VOCÊ ARREPIAR POR AÍ!

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS
FONE: (011) 826-0022
FAX: (011) 826-1590

65 anos
HACO Etiquetas

SÃO PAULO
FONE: (011) 536-9477
FAX: (011) 241-0794

RIO DE JANEIRO
FONE: (021) 542-6845
FAX: (021) 542-5665

BLUMENAU
FONE: (0473) 22-7000
FAX: (0473) 22-4025

CANAL 20

SUPERGAME

CARTA DO CHEFE

A regra da qualidade é a de sempre. Até na secretária!!

Você não se enganou, ***SG*** continua a mesma e eu ainda sou o Chefe! Estou dando na capa um jogo que não é (por enquanto) nem para Master nem para Mega. Mas se trata de **Super Street Fighter 2** para arcade. Estúpido, animal, arrasador. Tive que me render. Mas concessão tem seu preço. **Street Fighter 2 Plus** está saindo para o Mega. Juro!

Gazela, a bela

Antes que vocês me soterrassem sob cartas, tomei uma atitude. Contratei uma secretária só para ler e responder o que eu já não consigo. Essa beleza vai pôr minha correspondência em dia e selecionar as cartas publicadas. Podem escrever pra ela sob o código: GAZELA. Gostaram do furo que foi **Mortal Kombat**? O acordo com ***Gamepro*** só traz alegrias. Graças a ele, nesta edição, dou, em primeira mão, **Aero the Acrobat**, **Dinosaurs for Hire**, **Spiderman - Arcade Revenge**. E, como sempre, junto da melhor revista um big suplemento inteligente pra quem curte PC Macintosh, Amiga e afins. Até a próxima!

SUMÁRIO

MEGA	
STREET FIGHTER PLUS	6
AERO THE ACR OBAT	8
GUNSTAR HEROES	10
GAUNTLED IV	11
ROBOCOP 3	12
ROBOCOP VS T2	12
SPIDERMAN	14
DINOSAURS FOR HIRE	15
SHINING FORCE	24
SHINING FORCE 2	28

MASTER	
GLOBAL GLADIATORS	36
GP RIDER	38
CHAMPIONS OF EUROPE	38

ARCADE	
SUPER STREET FIGHTER 2	16

CARTAS	4
ROLA LÁ FORA	30
SUPERDICAS	34
CLUBE DO CHEFE	40

Valentim Keppk teve a honra de ilustrar a capa com os quatro novos guerreiros de Super Street Fighter II. E arrasou!

CARTAS

GIRATÓRIA?

Oi Chefe!! Oi galera da Redação !! Queria saber como dar a giratória com o Axel no jogo **Street of Rage II**. Fiquei tentando e não consegui. A *SG* é a melhor revista de todos os tempos - continuem assim.

Guilherme Nurchis
São Paulo - SP

RdC: O golpe que você viu publicado em SG nº 19 foi conseguido em um protótipo desse jogo, antes do lançamento do cartucho. Quando lançaram a versão definitiva no mercado, a giratória acabou sendo extinta, sem explicações. Fazer o quê?

AYRTON SENNA PIRATA

Querida *SG*, gosto muito de ler esta revista extraordinária. Adoraria saber como faço para colocar os passwords no cartucho **Ayrton Senna's Super Monaco GP II**. Minha fita é pirata. Estou atrás do preço de SF II. Estou atrás do preço de ***SF II*** para Mega a do controle especial de 6 botões. Imploro que publiquem minha carta.

Luiz André
Franca - SP

RdR: Caro Luis, Ayrton Senna é um cartucho de bateria, você grava seus progressos no próprio cart. Nas versões piratas a bateria não é encontrada. Jogo pirata dá nisso, LuisSF II ainda não saiu, não temos preço. O controle custa US$ 30 .

SNES

Oi Chefe, tudo OK? Queria saber por que você não publica coisas sobre o Super Nes na sua revista? Abraços.

Dã Paulino Mantesso O. Jordão
Teresina - Pi

RdC: Caro Dã, pode procurar que não vai achar! Minha revista especializado no sistema Sega, e eu mesmo, um segamaníaco convicto. Tem uma revista por aí que faz justamente o contrário. Só dá Nintendo. Abraço procê.

PHANTASY STAR IV

Aí galera da *SG*. Gostaria de dizer que a *SG* é a melhor da galáxia. A idéia de pagar um ombudsman foi ótima. O que podem me dizer sobre o RPG **Phantasy Star IV**, ouvi dizer que há a versão para CD e cartucho. Quanto custa e como posso conseguir? Abraço a todos.

Bruno M. Graciolli
Campinas - SP

RdR: Obrigado pelos elogios. Gostou do Akira? É um bom rapaz e me custa os olhos da cara. Phantasy Star IV ainda não saiu e parece que será lançado em cartucho de 16 Mega, provavelmente em dezembro. Vamos aguardar.

QUEM SERÁ?

Sou novo no clube, recebi a carteirinha esta semana. Comprei um Mega Drive há pouco. Não conheço direito a nem entendo a que é o Chefe. Gostaria que mandassem algumas explicações. Leio muito a revista e adoro. Conto com a resposta de vocês, OK?

Claudio Nunó de Souza
Salvador - Ba

RdR: Parabéns, Claudio, você está no caminho certo. O nosso Chefe tem personalidade complexa. Pra você ter uma idéia, ao menos aproximada, imagine uma mistura de Stallone, Schwarzenegger e Van Damme vestidos para matar. Ele é fanático por videogames e acima de TUDO e tem um gênio do cão ou do demônio. Apesar disso, faz um baita sucesso com o mulherio, principalmente as que usam cabelo curto. Pode+

20 MEGA

Oi Chefe! Como vai a melhor revista de games da galáxia? Queria saber como é possível o **SF 2 Turbo** do SNes ter 20 Mega? Espero que continuem sendo sempre "the best" do mundo dos games.

Ulisses Gonçalves
São Paulo - SP

RdC: É perfeitamente possível, my dear, perfeitamente!!! E saiba que o SF 2 do Mega Drive teve er 24 Mega. Eu disse vinte e quatro. O único problema é que com mais memória, o cartucho fica mais caro também. É uma lástima.

MASTER

Caro Mestre que tudo sabe e tudo vê! Por que sua revista não publica mais sobre jogos de Master System?.

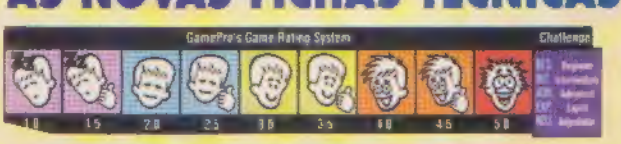
Julio César Moraes Vigna
Campinas - SP

RdC: Todos os bons lançamentos do Master System estão sendo publicados por nós. Ocorre que diminuíram - e muito - o número de lançamentos para esse controle. Abraço!

ESCREVAM!

O Chefe quer saber se vocês estão gostando de todas essas mudanças. Revista Supergame - Caixa Postal 9442 São Paulo, SP - CEP 01050-970

AS NOVAS FICHAS TÉCNICAS



BUBSY		Accolade
16 Mega	Fases: 16	E.U.A.
2 Jogadores	Ação	Password
Gráfico	★ ★ ★ ★	
Som	★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★ ★	

A ***Supergame*** conta agora com 2 fichas técnicas novas. A das páginas importadas da **Gamepro** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 à 5. A ficha de ***SG*** é dividida em 4 categorias - gráficos, som, dificuldade e fun factor (diversão) - com avaliações que variam de 0 a 5 estrelas.

GALPÃO LIBERA O JOGO POR MAIS 5 MESES (INCLUSIVE PARA O RIO DE JANEIRO).

A promoção "Tec Toy de Graça para os Fregueses do Galpão" fez tanto sucesso que nós resolvemos dar uma esticadinha pra comemorar: até 31/12 você compra Tec Toy no Galpão pelo melhor preço e continua recebendo cupons para trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive. Vai ser sucesso do Oiapoque ao Chuí. E do Leme ao Pontal.

SÓ PARA LOCADORAS

VENHA CONHECER OS PC GAMES DA TEC TOY

DISTRIBUIDOR OFICIAL

TEC TOY

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.
BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX: (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS: Campinas (SP) - Amepege - Tel.: (0192) 32-6501 - (0192) 33-6488 • **Brasília (DF)** - C.V.A. c/Valquer Tel.: (061) 351-0292 - Fax: (061) 351-8382 • **Porto Alegre (RS)** - Claudio - Tel.: (051) 249-8184 • **Rio de Janeiro (RJ)** - A.M. Vídeo c/ Arthur Tel/Fax (021) 590-7043 • **Recife (PE)** - Lumarbes c/ Marta - Tel.: (081) 432-2507 • **Fortaleza (CE)** - Fort Filmes c/Elves Tel/Fax (085) 244-3612 • **Natal (RN)** - Cristiane Grandi - Tel.: (084) 211-3765 - Fax: (084) 221-1466

SG na frente mais uma vez. Veja o que mudou em Street Fighter Plus !

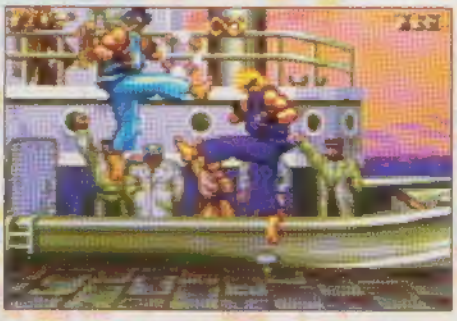
Os anos noventa podem ser definidos como a era **Street Fighter**. Primeira versão para o Mega Drive do jogo preferido desta década, **SF II PLUS** chega arrebentando. Neste cart pode-se jogar com qualquer chefe e fazer todos os movimentos especiais do Champion Edition. Você já viu com exclusividade uma matéria de sete páginas dedicadas ao CE, publicada na **SG 24**. Mas a Sega achou que não era suficiente. De lá para cá, a Capcom vem se dedicando a "envenar" o jogo e acabou mudando o nome parar **Street Plus**. A grande novidade é que além do modo Champion Edition foi incluído também o Turbo. Nele é possível travar uma partida igual a do arcade, com a Chun Li disparando bolas de fogo. A velocidade do Turbo é ajustável até dez estrelas sem precisar de nenhum código para acessar. E mais: um modo inédito chamado "Group Battle" onde é possível escolher mais de dois jogadores em diferentes disputas num só torneio. O gráfico também foi melhorado em relação ao Champion Edition, tanto em qualidade (Sprites) quanto nas cores, mais vivas. Valeu a espera!

Agora Honda pode mover-se durante seu soco múltiplo...

...além de poder aplicar o seu sumô torpedo em 45 graus. Mas só na versão Turbo

Na Turbo, Zangief ficou imune a golpes baixos. É só apertar os 3 botões de chute

Guile perdeu seu posto de 1º lutador para Ken, que conta com um super-shouryuken



No Street do Mega, Ryu também pode desferir o "cyclone kick" em pleno ar

O Shouryuken de Ken tornou-se mais poderoso...

...que o de Ryu. Mas este tem um Hadouken melhor

NOVOS PODERES PARA CHUN-LI

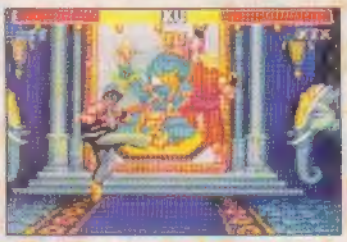
O Spinning Bird Kick tornou-se bem mais útil na modalidade Champion Edition. Além disso pode ser acionado no ar na versão Turbo

A grande novidade é o "kikouken" de Chun-li. Uma magia bem similar a de Ryu e Ken

E não pára por aí. Com os chutes médio e forte próximos ao oponente têm-se mais dois golpes novos

Blanka também ganhou golpe novo, o "vertical rolling attack"...

...e seu famoso choquinho está mais fácil de ser acionado



O jogo não tem mais aquela tarja preta sobre a barra de energia

Modo de batalha exclusivo da versão para Mega

A velocidade do jogo pode ser variada de uma a dez estrelas e não é necessário nenhum truque para isso

A demora parece que valeu. Street Plus promete arrasar todas as versões de SF II já existentes. É esperar para ver

COBERTURA ESPECIAL NA PRÓXIMA SG

MEGA PRÉ-ESTRÉIA

por Boss Music

Temos o orgulho de apresentar o maior astro do circo. A figura com asas e radar que invade sua tela é ninguém menos que Aero the Acro-Bat! Quem curte ação não pode perder a performance do morcego doidão. Não deve nada a Mario, Sonic e Bubsy. O herói tem que melar os planos de Edgar Ektor e de Zero, que querem sabotar o mundo dos espetáculos circenses.

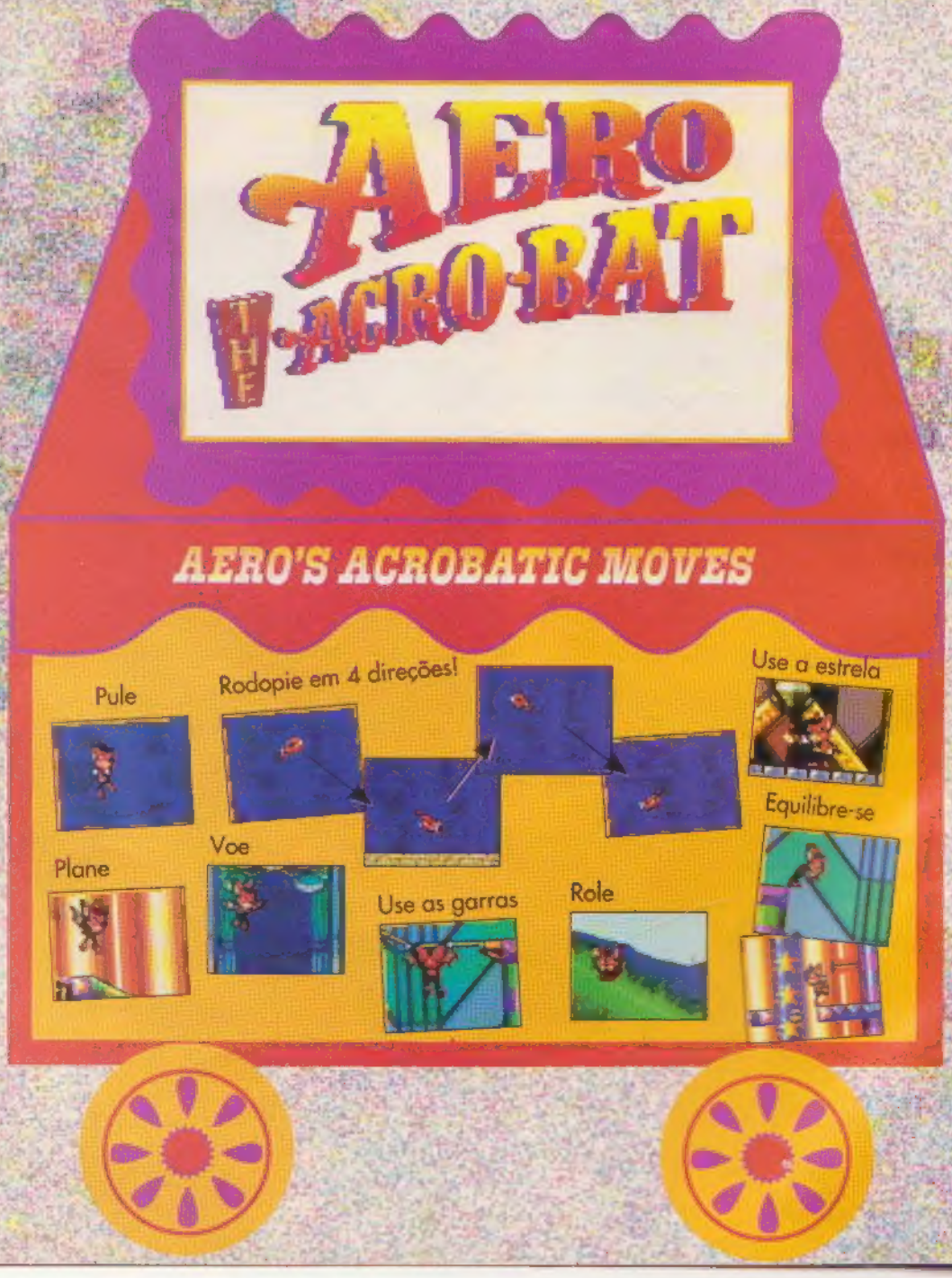
SANTO MORCEGO

Oito fases de aventura desenfreada. O controle resume-se a saltar obstáculos ■ socar os inimigos. Vários desafios exigem do herói um excelente desempenho em vários tipos de acrobacia: descer corredeiras de rios, rolar montanhas, saltar de trampolins, despencar de montanhas russas e servir de bala de canhão. O controle é bom mas talvez o jogador tenha algum probleminha para aplicar o Drill Attack.

O MUNDO DO CIRCO

A grande variedade de atos (25 ao todo) garante uma jogabilidade rápida do começo ao fim. Aero dá seus rasantes para combater Edgar, Zero e a máfia dos sabotadores de circo. Você guia o herói através de circos, parques de diversão, florestas ≡ o Museu. A audiência ao fundo não participa ativamente do espetáculo. Você se sentirá como parte de uma tríade circense e terá de interromper psico-performances, como a de Bruno, o trapezista ≡ Bertha, ◘ bailarina. Alguns oponentes tem mais vidas do que um gato e voltam a aparecer em outras fases do jogo. Alguns obstáculos ■ inimigos repetidos podem criar um tédio ocasional, mas garantem o desafio. O objetivo muda a cada

Dica: Um controle com câmera lenta será útil no Ato 2



Mega Drive
Aero the Acro-Bat
(Sunsoft)

Quem já andava enjoado dos heróis tradicionais, tem a chance de encontrar outra figura carismática, o morcego Aero. Suas qualidades formariam um campeão olímpico.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.0	4.0	4.5	ADV. Avançado

US$49.99
8 megas
Disponível: set.

Ação/Aventura
Um jogador
25 Atos

fase. Em algumas, Aero tem que sobreviver correndo, em outras tem que encontrar uma chave e até mesmo saltar sobre plataformas em forma de estrelas. Chefes de fase, Bonus Stages, salas e passagens secretas ao longo da jornada e,

Dica: no Ato 4 pule para mover as calhas e passar à frente

principalmente, muitas vidas extras escondidas nos crânios espalhados pelas fases. Só há três continues.

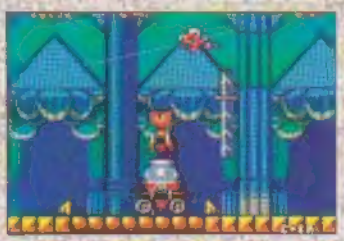
Dica: use o botão C para escorregar nas escadas (essa não está no manual)

Dica: antes de chegar ao solo pressione C para planar e pousar em algum lugar seguro

VISUAL LEGAL

O visual de Aero se destaca na tela. Mesmo sendo um boneco pequeno, a animação do morcego compensa qualquer crítica. Os cenários de fundo em multi-scroll, não representam o melhor do

Dica: derrube Bruno para abrir espaço no trapézio



Dica: para conseguir abocanhar a chave no circo, no Ato 2, use o canhão (foto) e projete-se para a esquerda. Com essa manha você está direcionado para o local exato da chave

padrão Mega Drive, como acontece com **Sonic**. Melodias de circo fazem o som.

Dica: para pôr fim a esse palhaço basta acertar seu nariz

Dica: use seu "ataque redopio" para achar passagens secretas

Dica: use o botão do joystick para controlar seu vôo através do vento no estágio de bônus do circo. Quem já jogou Super Mario 4 vai ter bastante facilidade nesta fase

NOVO HERÓI

Aero entrou de vez para a galerias de mascotes da Sega. Merecido! Afinal, o morcego tem mais truques debaixo das asas do que David Cooperfield. Um brinde para Aero!

GUNSTAR HEROES

Diversão original e escrachada

Na cabeça dos fabricantes de games parece existir uma idéia fixa: continuações. Afinal, se o primeiro jogo da série obteve grande sucesso, o segundo também seguirá o mesmo destino e assim por diante. Sem falar que o jogo acaba tendo versões para diversos consoles diferentes. O caso de **Gunstar Heroes** é diferente. Trata-se de um jogo novo de verdade, original e exclusivo para Mega, pelo menos por enquanto. Segue o esquema de **Midnight Resistence**: tiro para todo lado, só que com mais humor. Além dos tiros, vale arremesso, socos, chutes e rasteiras, criando uma ação bastante variada. Em certas fases, seu destino é jogado nos dados. Da primeira à quarta fase a ordem a seguir é a da livre escolha. Nem por ser mais "escrachado" este jogo fica devendo a outros. Abusa da capacidade tecnológica do Mega, como mestres (Transformers gigantescos). Efeitos de rotação e gráficos de arrepiar. No final, ironicamente, você torce para que a saga continue. **Gunstar 2, 3,...** o que vier tá valendo!

A ação é ininterrupta e exuberante apesar do clima cômico dos presonagens

FOGO CERRADO

São 4 armas: Force (metralhadora), Fire (lança-chamas), Chaser (perseguidor) e Lightning (Laser). Combinando as armas:

Explode Fire: Force+Fire

Laser100: Force+Lightning

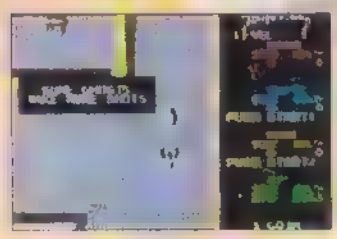
Soul Fire: Fire+Chaser

O robô Seven Force se transforma até 7 vezes, de acordo com o nível de dificuldade

Aqui a ação é um pouco diferente: atire no dado e avance no tabuleiro para saber do seu destino

Por Jogador Desconhecido

Muitos jogadores já racharam os dentes com este jogo. Trata-se de um clássico dos arcades e um dos jogos que mais contribuiram para a popularidade do Nes. A versão para Mega Drive, **Gauntlet IV**, tem a ação dos arcades acrescida de novos estilos de jogar.



Dica: Demo mode é o pior para escolher tipos

Vamos a Gauntlet

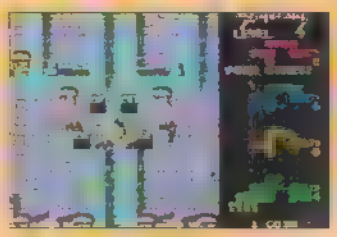
Os 4 modos de jogar, Arcade, Quest, Battle e Record trazem o estilo tradicional com uma perspectiva de visão do alto e enviesada (overhead-view). Como um dos 4 personagens (Warrior, Valkyrie, Wizard ou Elf), você percorre fases-labirinto à procura de power-ups e do próximo nível. Cada personagem tem forças e fraquezas específicas. Os fãs do jogo têm suas preferências e não costumam concordar sobre o melhor (Elf é o mais rápido; Warrior, o mais forte).

Mega Drive
Gauntlet IV
(Tengen)

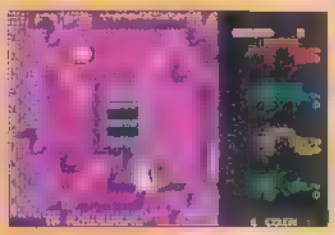
Gauntlet é um clássico e um hit de Nintendo 8 bits. Velhos fãs e novatos vão curtir esta ficha completíssima.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.0	3.5	4.0	5.0	Iniciante

US$ 54-95	4 Jogadores
8 Mega	EUA
Disponível: outubro	Password
Ação/aventura	



Dica: quando você se perder num labirinto, a melhor saída consiste em esperar. Com paciência, é comum acontecer de as saídas se abrirem

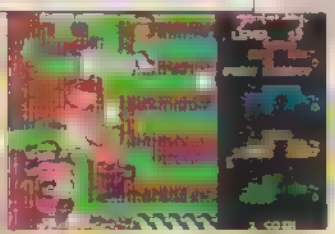


Dica: no modo Battle, no caso de você cair em qualquer uma das saídas é sinal de derrota. A grande vantagem é que você pode tentar atirar nos outros competidores, golpeá-los dentro das saídas e até mesmo fora da competição

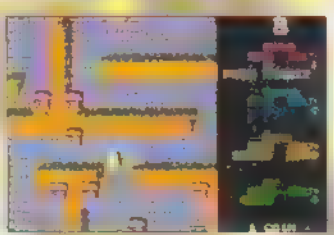
Dica: Jamais atire nas poções ou na comida, você pode destruí-las

Para variar o original, confira os novos modos de jogar. O modo Quest adiciona uma dimensão role-playing ao jogo. Ganham-se pontos de experiência, armas, e energia para as batalhas, enquanto se tenta resolver o mistério da torre. Melhor ainda é o modo Battle no qual 4 criaturas do tipo gauntlet enfrentam-se cara a cara e cada jogador atira nas que conseguiram sobreviver ao estrago. No modo Record os jogadores lutam nos diferentes aposentos do castelo, competindo para causar os maiores danos e para terminar a fase no menor tempo.

Os gráficos de **Gautlet** não são páreo para os sucessos do Mega Drive. Mas mantêm o padrão tradicional de outros consoles.

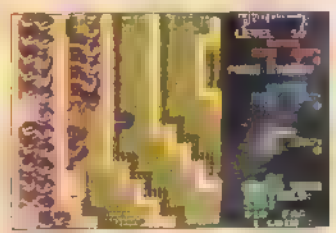


Dica: levante entre os blocos do canto e atire na diagonal. Você se torna inatingível pelos inimigos do outro lado desses blocos e pode detonar geradores e adversários com facilidade



Dica: [illegible] do tesouro, a [illegible] é primeiro [illegible] corra [illegible] se apodera da maior quantidade de [illegible] possível, e fuja no menor tempo possível

Quem viu o original não terá surpresas neste jogo. O som continua metálico e irritante. As vozes repetem as mesmas frases. A jogabilidade, mesmo no modo Quest, permanece fácil para todos. Os controles não tem mistérios e o melhor da ação é quando se conecta o adaptador para 4 jogadores.



Dica: quando uma das criaturas de Gauntlet morre, outro jogador pode correr e se apoderar do que ela deixou, como chaves, poções, etc.

Ontem, hoje, sempre Gauntlet

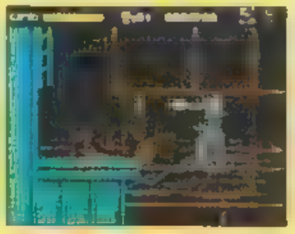
Se você já gostava deste jogo, amará a versão 16 bits. Seus gráficos são datados, e a jogabilidade continua divertida como sempre.

ROBOCOP VS. THE TERMINATOR

Por Andromeda

Por baixo da pele dos Terminators há um endoesqueleto bastante difícil de destruir

A Virgin conseguiu reunir em um só cart dois gêneros de personagens futuristas mais que da pesada: Robocop e Terminator, numa aventura estilo arcade com 16 mega de memória. Tiros, tiros e mais tiros. Você está vestindo ■ armadura metálica de Robocop, num mundo pós-holocausto, num longinquo 2029. Sua missão consiste em invadir o complexo da Skynet e salvar a humanidade. Em cada uma das 10 fases você vai mandando bala no exército de Terminators (que, mais uma vez, como não poderia deixar de ser, assumem o papel de vilões da história). O objetivo de seus inimigos é acabar de uma vez por todas com ■ raça humana. Tanto Robocop quanto os Terminators possuem um armamento sofisticado, da pesada mesmo, com múltiplas opções de tiros. Gráficos High-Tech ■ sanguinolentos, com direito a bolhas de sangue explodindo durante a destruição generalizada dão o tom da ação. Cart imperdível para todos que se garantem na base da pontaria. Hasta la vista, Baby!



Voando com uma facilidade incrível, Robocop pode disparar armas até pelo pé

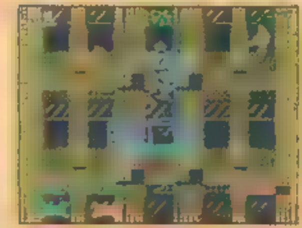
Subindo pelas profundezas da fortaleza inimiga para um combate sem tréguas

Virgin Games
Disponível: Outubro

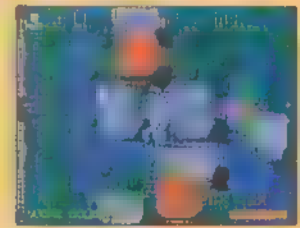
ROBOCOP 3

Por Andromeda

Robocop 3 traz a volta do ciborgue metálico num jogo de tiro futurista também no mais puro estilo arcade. O enredo do cart revela-se um pouco modificado em comparação com ■ terceira versão do filme. No papel de Robocop, um jogador necessita percorrer as ruas da velha Detroit combatendo tiras corruptos que alvoroçam ■ vizinhança. Multi-scrolling com ação linear ■ uma missão bastante clara e de fácil compreensão - destruir qualquer coisa que esboce o menor movimento na tela. Os veteranos de **Robocop 3**, lançado pela Ocean, para o SNes, vão se lembrar do desafio gigantesco. A versão para Mega Drive não mostra tantas dificudades como sua predecessora, mas consegue garantir muita suadeira até para jogadores de grande experiência. Muitas fases e equipamento bélico variado, com armas que atiram em todas as direções. Não apresenta grandes novidades em relação ao que já se viu anteriormente em jogos desse gênero. Mesmo assim, e boa diversão para quem não está ■ fim de discutir filosofia.



[illegible]



[illegible]

[illegible]

Acclaim
Disponível: final de 93

Você não precisa mais esperar até o domingo para se divertir com os Simpsons.

Agora você pode ver os Simpsons todos os dias na telinha dos Mini Games Tec Toy.
São 3 super-aventuras com várias fases e efeitos sonoros chocantes.
Até a música e os desenhos são iguais aos da TV (só que estes episódios duram para pros comerciais!).
Leve a Série Simpsons pra casa e todo dia vai ser igual como o fim-de-semana.

MINI GAME

TEC TOY

GAMEPRO

MEGA PRÉ-ESTRÉIA

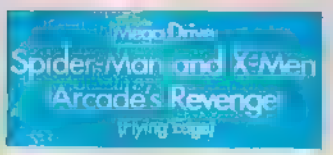
SPIDER-MAN AND X-MEN
Arcade's Revenge

Por Gideon

Um dos lançamentos mais quentes do ano passado para o SNES finalmente chegou para o Mega Drive. E como no SNES, esta versão de **Spider-Man and X-Men: Arcades Revenge** apresenta gráficos e jogabilidade excelentes, além de inimigos que não acabam mais. Quem tem um Mega vai curtir.

Spider salva a pátria

Quatro X-Men desaparecem misteriosamente e Homem Aranha precisa encontrá-los. A trilha de side-scrolling leva até um parque de diversões abandonado - o esconderijo secreto do estranho vilão, Arcade. Esse louco transformou o parque num amontoado de atrações fatais ■ labirintos sem saída. Se você não conseguir libertar os X-Men, o evento principal de hoje será a destruição de Wolverine, Cyclops, Storm e Gambit! Existem 12 fases difíceis e cheias de ação neste cart para um só jogador. Você começa como Homem Aranha e terá que ultrapassar um labirinto complicado com cuidado para conseguir entrar no parque de diversões dominado por Arcade. Um vez dentro, você escolhe entre o Aranha ou qualquer um dos quatro X-Men. Além dos inimigos terríveis em cada atração do parque, você vai encontrar super vilões da Marvel (Apocalypse, Carnage, Juggernaut e outros) no fim de cada fase. Para escapar do parque de diversões com vida, os 5 heróis precisam escapar vivos de 2 atrações e o Homem Aranha precisa vencer Arcade, um robô gigante, na luta final. Cada herói inicia com 4 vidas, mas existem várias delas, além de power-ups e energia espalhados pelo jogo. Não há continues. Perdeu, volta ao começo.

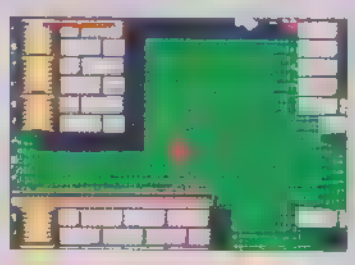


Um grande sucesso de SNes chega para Mega Drive. Quase idêntico ao original, este jogo tem muita ação e aventura. Bons gráficos ■ trazem os heroes da Marvel para a tela com perfeição.

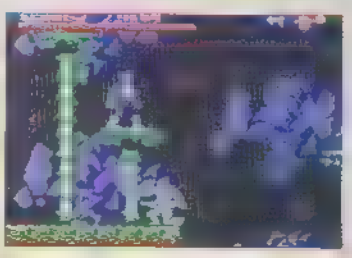
Gráficos	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	4.5	5.0	5.0	Intermediário

US$ 49.95
8 megas
Já disponível

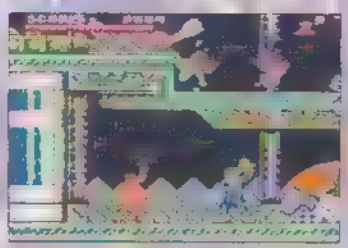
Um jogador
Ação/aventura



Siga o senso de aranha para desligar as armadilhas de segurança. É bom decorar a seqüência, já que ela é a mesma toda vez que recomeçar o jogo



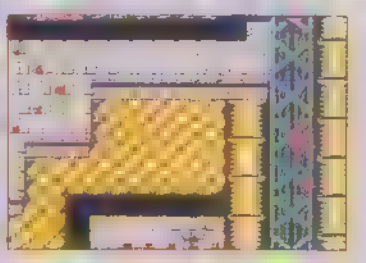
Cyclops consegue se movimentar e atirar ao mesmo tempo



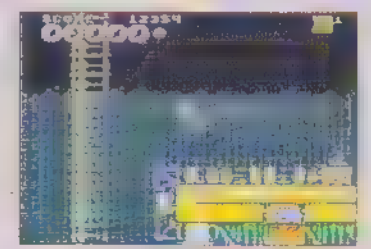
As unhas afiadas de Wolverine detonam os inimigos escondidos atrás de barris

Igual ao gibi

Os personagens parecem saídos do Gibi, com as mesmas caras, golpes e movimentos. Aranha se pendura na teia, Wolverine corta com suas unhas afiadas, Cyclops atira energia, Storm joga raios e Gambits embaralha suas cartas mortíferas. Cada super-herói responde bem aos controles e os superpoderes são acionados facilmente. Com um bom repertório de pulos e modos de escalar paredes, o único que exige treino é o Homem Aranha. Cada herói tem uma trilha de rock própria.



Passe pelos túneis alternando entre escalar paredes e bater de um lado e de outro



Storm consegue recarregar seu estoque de oxigênio passando pelas bolhas de ar

O "X" marca o ponto

Emboro já exista um cartucho de X-Men para Mega Drive, você não vai querer perder este jogo. Quem conhece **SpiderMan and X-Men: Arcade's Revenge** não vai encontrar nada de novo. Mas se você tem um Mega e gosta de ação, trata-se de um cart obrigatório.

GAMEPRO

MEGA PRÉ-ESTRÉIA

TOM MASON'S DINOSAURS FOR HIRE

Por Earth Angel

Fãs da série Dinossauros de Aluguel (**Dinosaurs for Hire**), da Malibu Comics, vão perceber que os cartolas da Sega deram uma maneirada nesta versão para videogame. Dançaram com aquelas garotas quase sem roupa. É uma pena. Mas o jogo é divertido mesmo assim.

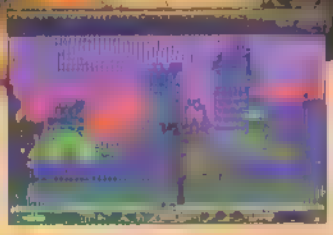
Pistoleiro

O jogo é grande como os "dinos", com 5 fases e um total de 12 áreas diferentes. A ação não foge muito do típico correr-e-detonar. O objetivo é explodir o que aparecer na frente, tomando o cuidado de pegar os power-ups de cristal verde que aparecem. Os três dinos se chamam Reese, Lorenzo e Archie. Os "sprites" são de tamanho razoável ■ captam o espírito dos bichos pré-históricos. As animações são um grande barato também. Mas os inimigos, no geral, deixam ■ desejar. Os sons das explosões são fantásticos, mas falta bossa à música. Você e um amigo podem escolher seus dinos favoritos. Cada bicho apresenta movimentos ■ armamentos próprios. O jogo melhora quando jogado ■ dois. Em termos de desafio, trata-se de uma diversão desigual. Mesmo com dificuldade selecionável, alguns pedaços são bico enquanto outros acabam sendo bem complicadinhos. O jogo teria evoluído bastante caso houvesse preocupação em dar mais variedade e menos repetição.

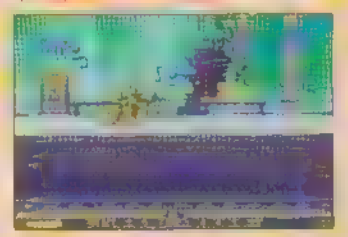
Vale a pena conhecer o gibi que originou o game. Diferente do game, os heróis são exageradamente machistas. Infelizmente ele só está disponível nos States

Um joystick com turbo torna qualquer dos bichos bem perigoso

No fim do nível 3, atire nas pernas do Titanium Triceratops. Em seguida, destrua o laser do canto direito; depois, os mísseis nas costas e finalmente a cabeça



Para acertar os tanques da pista contraria na estrada, deite e atire. Para pegar os veículos militares do lado de cá, atire na diagonal



Na primeira parte do metro, não dá para passar na plataforma. O jeito é cair nos trilhos e dar a volta

No nível 2 não caia nas turbinas gigantes da hidrelétrica, senão você vai virar carne de dinossauro moída. O jeito é atirar

Os Dinossauros Vivem

Dinosaurs for Hire é satisfatório enquanto entretenimento, mas não vai mudar sua vida. O jeitão do jogo não capta toda a originalidade dos dinossauros inventados por Tom Mason para a série de histórias em quadrinhos. O jogo ■ pior que os do gênero, como Tartarugas Ninjas e Contra, mas mesmo assim vai agradar muitos mamíferos. Vale a pena experimentar.

[illegible]

Dinosaurs for Hire começou [illegible] O videogame [illegible] entrar para ■ [illegible] não deixa de [illegible] mesmo assim.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.5	4.0	4.0	Ajustável

US$ 49,99
8 mega
Já disponível

Ação aventura
2 jogadores

Não é um sonho! Novos lutadores desembarcam num jogo ainda melhor!

Os fãs de Street voltam a atacar e as filas de arcades cruzam vários quarteirões. Não se fala em outra coisa a não ser de Red Fireballs, Dragons Punches triplos e dos novos personagens da versão mais recente do maior clássico de todos os tempos: **Street Fighter II**. É de longe a melhor versão de SF de todas. O **Super SF II** começou a ser idealizado há dois anos, com o término do projeto **Turbo SF II Champion Edition**. A intenção da Capcom era desenvolver um Grand Finale para a saga, com quatro novos personagens, nova arte e mudanças radicais no som e na música. É com toda esta expectativa que o novo cart promete invadir os fliperamas daqui alguns meses (lançamento previsto para outubro). A fabricante não quis dizer quando **SF III** será produzido. A versão apresentada nesta edição está 80% completa, e algumas mudanças podem ser feitas até o lançamento no mercado. Nota: esta é a versão japonesa, portanto os nomes dos chefões estão trocados. As mudanças artísticas atingem os cenários e os personagens, gerando um novíssimo visual. A tela de escolha foi redesenhada com o rosto dos novos personagens. Podem-se escolher oito cores para os trajes do lutadores. Chun Li está mais rápida, Blanka mais selvagem e Vega totalmente paranormal. A música usa a tecnologia Q-Sound, que cria atmosferas com sons. As vozes dos lutadores são feitas por dubladores diferentes e o anúncio do personagem que ganha a luta é feito com maior destaque.

O novo Fire Hadouken de Ryu derruba o inimigo que está perto. Use ←↙↓↘→ + soco. O golpe antigo continua o mesmo

Quando você aciona o pilão giratório em movimentos especiais, surge esse gráfico e Zangief fica vulnerável

O kikouken é totalmente novo. Além de mais sexy, com novos gráficos, é acionado como o Sonic Boom, mas seu alcance é limitado

O antigo High Speed de Zangief deu lugar ao Quick Double Lariat, que não é invencível na parte inferior

Shouryuken forte de Ken agora é uma verdadeira brasa, sem o mesmo alcance

O tacão de Guile, agora mais forte, também acerta por trás, uma só vez, e derruba

Os mestres foram os que mais ganharam movimentos, além de ter os cenários incrementados graficamente. Repare neste pôr-do-sol cinematográfico de Sagat

SFII continua evoluindo. Agora são 8 cores para seus personagens e mudanças significativas na concepção gráfica

MODO DE BATALHA

Lembrando o Mega Drive existe um torneio com oito lutadores

O Spinning Bird Kick melhora a cada versão. Nesta, derruba o inimigo se pegá-lo nos primeiros instantes do golpe

Os novos socos em pé de Balrog tem um alcance bastante amplo

SUPER

Mais Novos Challengers

FEI LONG

Bruce Lee cover?

O sujeito luta Kung Fu desde criancinha e acabou se tornando um grande mestre na modalidade, reconhecido em todo o mundo. Tanto que foi convidado para estrelar um filme de artes marciais. Qualquer semelhança com Bruce Lee, o astro que morreu em circunstâncias misteriosas, não parece coincidência. O talento de Fei é extraordinário ■ dizem que ele tem tudo para se tornar o sucessor de Lee. Mas Fei parece não pensar assim. Arrogante, quando ouviu o anúncio do campeonato mundial, pensou que enfrentar feras como Ken, Ryu, Vega & Cia não seria o caminho mais lógico e curto para aprimorar suas técnicas de luta ■ de representação. Afinal ele se acha melhor do que todos os outros juntos. Costuma sempre declarar: Eu sou a estrela mundial.

Shinkyaku: ←↓↙ + chute. Shoryuken no estilo chute

Os golpes normais também são poderosos. Este é o chute forte

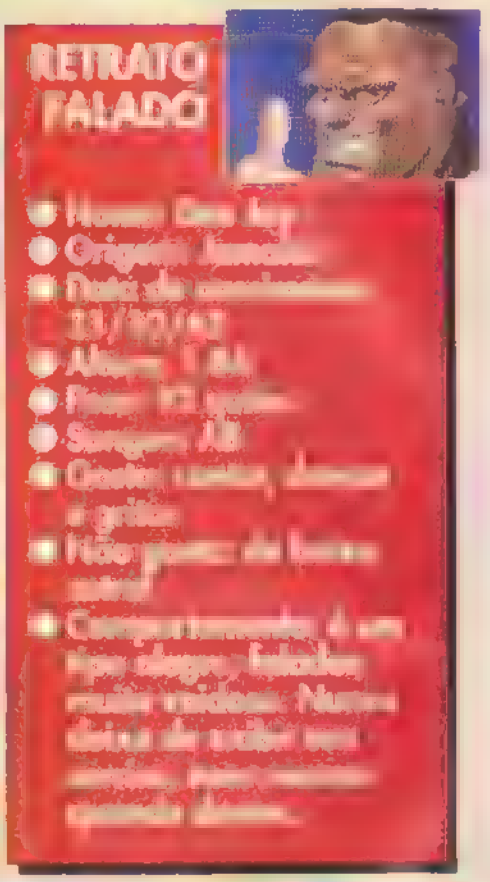
Rekkaken: ↓↘→ + soco. Dá 3 socos (um golpe por comando)

Fei Long não possui magias, então deve-se adotar uma tática rápida e ofensiva. O soco forte agachado tem amplo alcance, podendo acertar a rasteira média de Guile sem problemas

DEE JAY

A força da Jamaica

Esse jamaicano em quem não poderiam faltar as trancinhas em estilo rastafari já chegou a ter uma considerável fama como músico profissional. E isso em plena terra de Bob Marley e Jimmi Cliff. Mas alguma coisa estava faltando em seu som. Sua outra face era de ser conhecido como um Kick Boxer de primeira categoria. No meio da luta ele teve um estranho sentimento e conseguiu sincronizar seus movimentos com o ritmo. A partir deste dia saiu pelo mundo para desenvolver a sua música: a luta. Seu cenário é uma belíssima praia tropical, incluindo uma banda no fundo. Apesar disso, não tem nenhum preconceito contra lutar em qualquer terreno. As más línguas costumam dizer que ele possui grande semelhança física com o rapper MC Hammer, mas ninguém teve coragem de fazer essa comparação pessoalmente. Não é à toa. Esse representante da raça negra possui uma variedade de golpes de fazer inveja a qualquer lutador veterano de Street. E você? Arriscaria fazer uma gracinha e sair com um Machine Gun Upper no meio da cara? Sua calça com os dizeres "Maximum" não é brincadeira.



Machine Gun Upper: (c) ↓↑ + soco repetido. Socos rápidos

Com o golpe double rolling sobatt escapa de magias

Double rolling sobatt: (c) ← → + chute. Giratória dupla

O Machine Gun Upper contra-ataca as investidas aéreas

O chute forte tem um raio ofensivo bastante privilegiado

Pode-se usar a mesma tática de Dhalsim: rasteira nas voadoras

Sumô versus kick boxing. Uma luta nada ortodoxa, não?

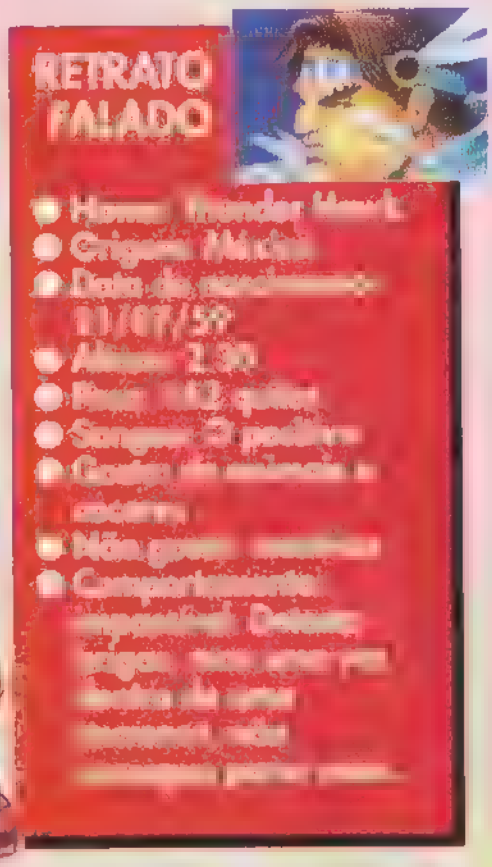
Air Thrasher: (c) ←→ + soco. Similar ao Sonic Boom

STREET FIGHTER II
The New Challengers

THUNDER HAWK

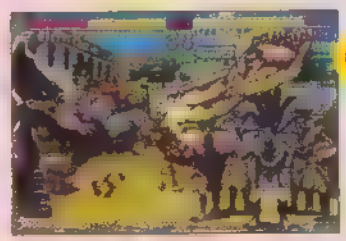
O pele vermelha

Típico índio norte-americano, como seus traços físicos denunciam, foi levado para o México por seu pai quando ainda era muito pequeno. Somente após a morte do pai, ele descobre toda a verdade sobre sua terra natal. Antes os dois viviam em paz e felizes junto de sua tribo, que foi expulsa de suas terras pela organização Shadoloo, comandada pelo temível Vega. Na ocasião, houve um verdadeiro massacre. Esse episódio ficou marcado na memória de seu pai, que como último desejo sonhava retornar à "terra santa". Thunder Hawk então toma a decisão de voltar a enfrentar a organização com o poder dos próprios punhos. Se ganhar o campeonato, poderá reconquistar o território perdido pelo seu povo.



Tomahawk Buster: → ↓ ↘ + soco. Contra ataques aéreos

Os chutes médios são bastante eficientes como os de Guile



O Condor dive é vulnerável às voadora para trás

Condor dive: Durante o salto, aperte os 3 botões de soco

Como a invencibilidade dura pouco o jeito é atrair o inimigo

Mexican Typhoon: 360° no direcional + soco. Similar ao...

As características de Ryu e Zangief não evitam apanhar

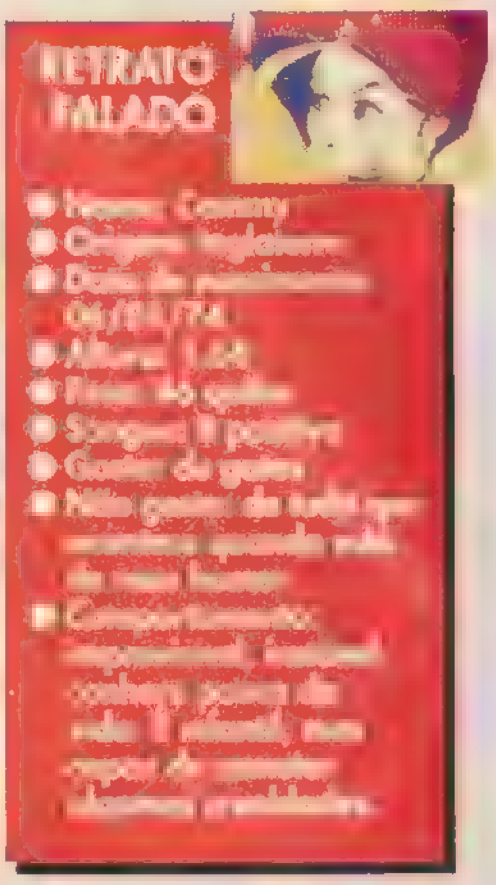
Dessa distância já dá para aplicar o Mexican Typhoon

CAMMY

Uma doce ameaça

Agente especial do serviço secreto britânico, 19 anos. Três anos atrás perdeu a memória num acidente próximo a um local de treinamento militar. Resgatada pelos britânicos, desenvolve um intensivo treinamento tornando-se uma agente de primeiro nível. Causou espanto em todos por já possuir uma incrível vocação para os exercícios físicos. Uma vez preparada, recebeu junto com sua equipe ■ missão de destruir o líder da organização Shadoloo, Vega. Para isso terá que derrotar todos os lutadores até deparar-se com o seu destino ■ recobrar a memória. Ela tira de Chun Li ■ exclusividade de representar o sexo feminino nos combates. É barbada apostar que vai surgir uma grande rivalidade. Quem será afinal a lutadora mais poderosa do mundo?

É assim a pose de Cammy depois da vitória. Seu traje militar é no mínimo incomum



O estilo de Cammy se baseia no trabalho rápido com as pernas e na agilidade

Não se iluda com suas maneiras de menina pacata. Seus arremessos aéreos têm poder suficiente para superar os de Guile. Repare na exuberância do castelo inglês que é seu cenário

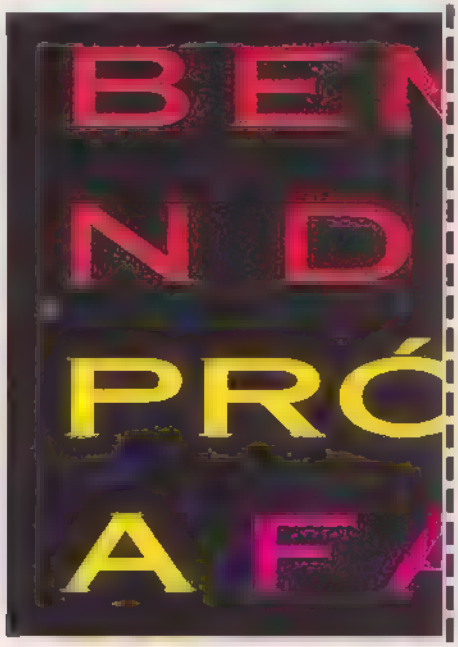
Cannon Spike: →↓↘ + chute, outro shouryuken com os pés

Com a voadora forte lente acertar com a ponta dos pés

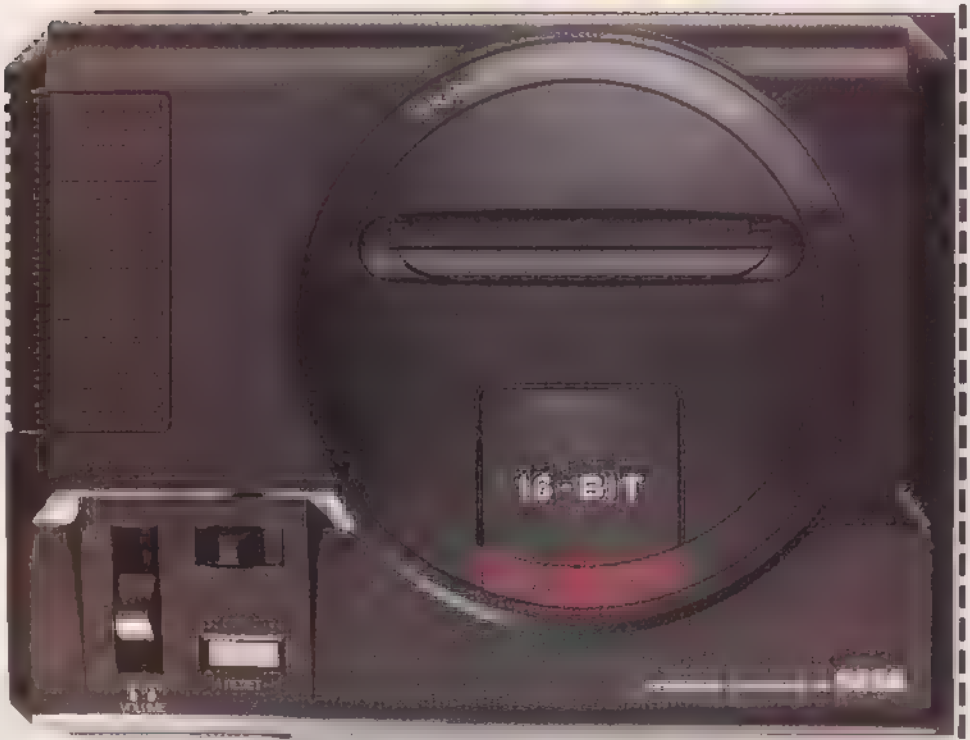
Apesar da pequena estatura, seus golpes têm longo alcance

Spiral Arrow: ↓↘→ + chute, pode escapar das magias

PARECIA IMPOSSÍVEL FAZER O MEGA DRIVE
TAMBÉM PARECIA IMPOSSÍVEL DERRUBAR O MURO
MAS O FUTURO É ASSIM MESMO, SURPREENDENTE E
COM JOGOS EM COMPACT DISC, QUE PODEM TER ATÉ
DE UM CARTUCHO). COM SEGA CD, PELA PRIMEIRA VEZ VOCÊ
ATORES REAIS, DESENHOS ANIMADOS E VIDEOCLIPES.
SEUS CDS DE MÚSICA. VEJA, JOGUE E OUÇA



DUPLA POTÊNCIA:
COM A MESMA
FACILIDADE QUE VOCÊ
JUNTA ESTAS DUAS
PÁGINAS, VAI UNIR OS
PROCESSADORES DE
16 BITS DO MEGA DRIVE
E DO SEGA CD,
PARA VIVER A
EXPERIÊNCIA ÚNICA
DOS CD GAMES, SEM
PERDER NENHUMA
EMOÇÃO DOS MAIS DE
130 CARTUCHOS DO
MEGA DRIVE.



JUNTE
AS
PÁGINAS
E
VEJA
O
FUTURO

FICAR AINDA MAIS AVANÇADO.
DE BERLIM OU CONSTRUIR UM ÔNIBUS ESPACIAL.
IMPREVISÍVEL. COMO SEGA CD, O VIDEOGAME
540 MEGA DE MEMÓRIA (+ DE 1.000 VEZES A CAPACIDADE
VAI TER JOGOS COM HORAS DE IMAGENS DIGITALIZADAS DE
E COMO SE JÁ NÃO BASTASSE. SEGA CD TAMBÉM TOCA
UM SEGA CD. SOMENTE PARA MEGA DRIVE

EFEITOS ESPECIAIS:
ZOOM, ROTAÇÃO 360°.
DILATAÇÃO E CONTRAÇÃO
DE IMAGENS.

MULTIMÍDIA:
JOGA CD GAMES E
TOCA CDs.

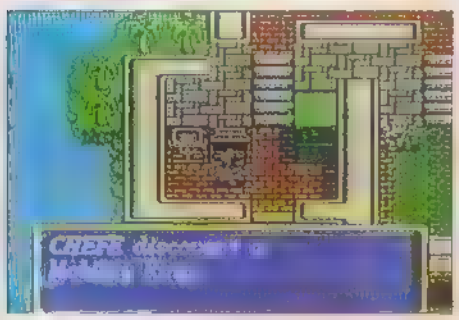
ATÉ 540 MEGA DE
MEMÓRIA

SOM DIGITAL COM
8 CANAIS PCM.

SEGA CD SÓ PARA
MEGA DRIVE.

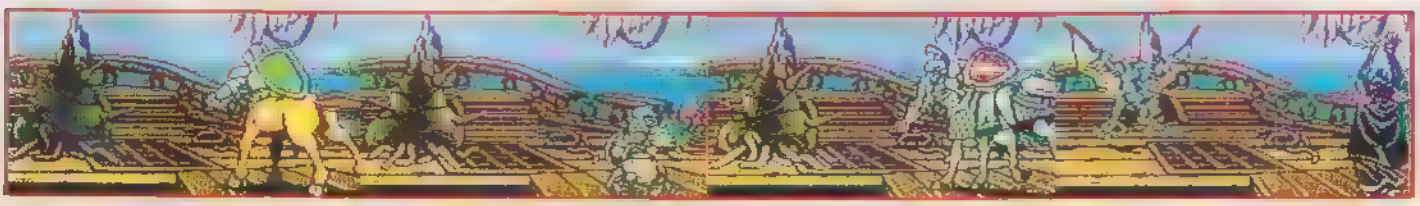
A continuação da incrível aventura, até o final. Tem que ser bom!

A viagem deveria ser tranqüila. Mas isso é impossível com a horda de Darksol por perto. É pau direto! O navio se danifica e uma sereia o leva a uma ilha. De lá pegue o barco e vá ao sul, que dá acesso para Shining Path. Você será impedido. Volte à ilha e fale com o rei para liberar seu navio para que você possa seguir viagem. Uma outra batalha acontece, tome cuidado pois alguns inimigos estão escondidos. Dessa vez, o navio é completamente destruído. Você vai para o capítulo 6.



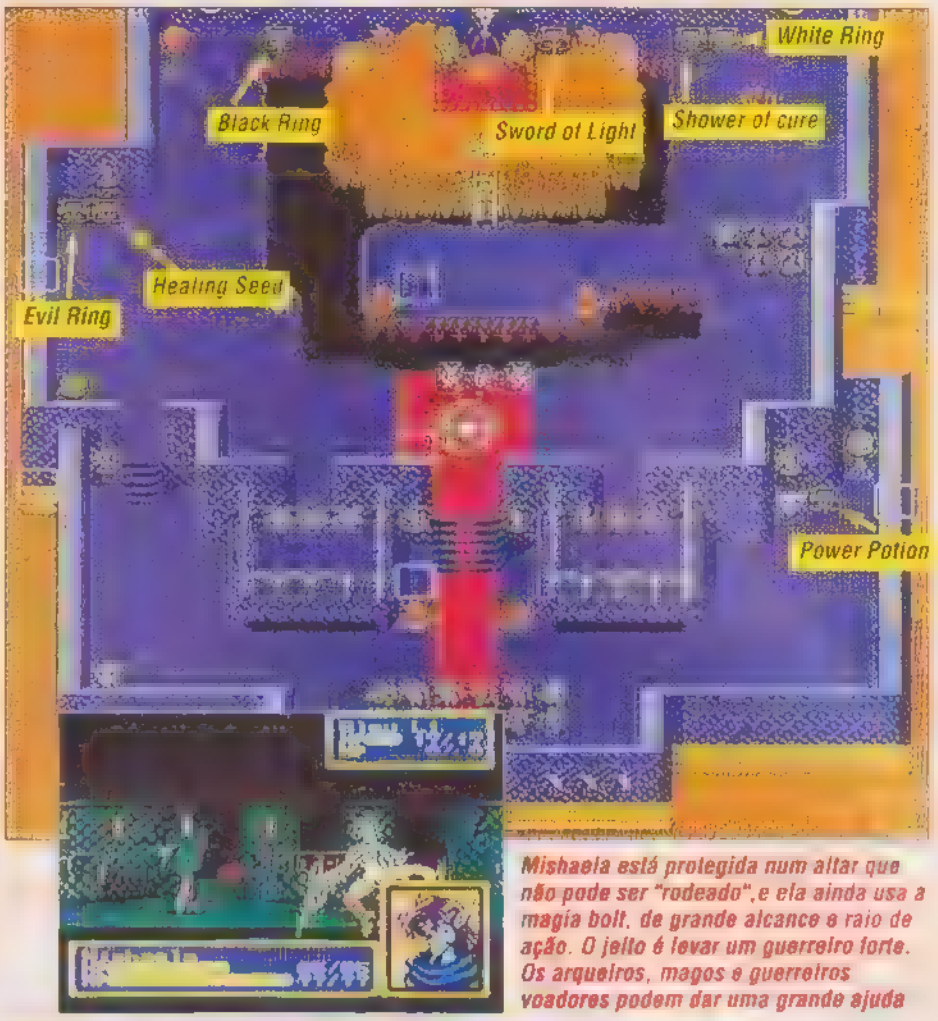
Este anel aumenta o "move", que influi no raio de ação dos movimentos. Use-a em personagens como Tao e Anri

Aqui já começam a aparecer muitos inimigos com magias e ataques especiais. Essas ofensivas tiram muita energia, qualquer que seja o poder de defesa. O "fire breath" do Hell Hound é um deles



Você será resgatado em Rudo, habitada por muitas crianças. Elas pedem para salvar Blew - um filhote d■ dragão sagrado.Siga para a cidade a leste. Ao lado de Blew, batalhe contra Kane. Após derrotá-lo, abra ■ porta do templo do dragão. Retorne a Rudo e fale com todos. Você deve ir a Prompt e resgatar Sword of Light, uma peça importante para construir Chaos Breaker. Mas é preciso destruir Mishaela. Pegue a espada e vá para o capítulo 7.

Blew é um filhote de dragão sagrado. Se conseguir chegar ao level 10, trate de promovê-lo imediatamente



Mishaela está protegida num altar que não pode ser "rodeado",e ela ainda usa a magia bolt, de grande alcance e raio de ação. O jeito é levar um guerreiro forte. Os arqueiros, magos e guerreiros voadores podem dar uma grande ajuda

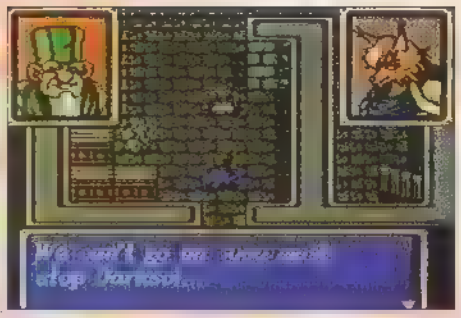
Kane é um pouco mais fácil, pois não usa magia. Mas seu alto poder ofensivo pode detonar num único ataque o guerreiro mais forte. Faça uma "rodinha" , só para variar

SHINING FORCE

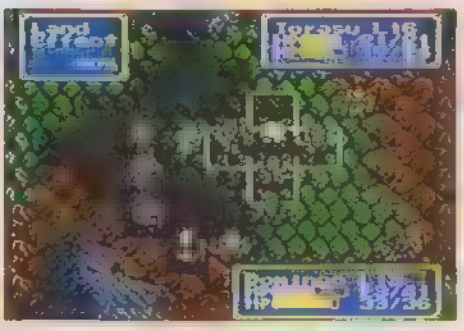
Chapter 2
The Lost Civilization

Fale com o rei e será preso. Com um "search", Boken o liberta. Torne a falar com o rei, ■ depois com Kane, que se feriu. Você tem permissão para ir a Tower of Ancient e salvar Torasu ■ Alef. Siga então para a parede com ■ simbolo do olho e use Orb of Light. Fale com o espírito. O robô Adam, guiará você. Outro robô tentará impedir, destrua-o. Adam passa ao seu exército. Pegue com o rei e com Otrant ■ Sword of Darkness. Ponha as mãos na Chaos Breaker. Fale com o rei e vá para Runefaust ao sul passando pelo portão.

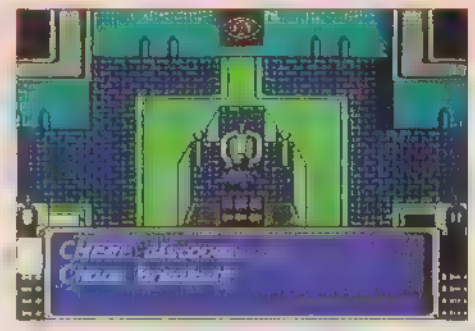
Essa pimenta faz crescer o "move", se usada como item. Aumente a mobilidade de Musashi, pois ele é muito lento. Antes de usar esse item (e qualquer outro que aumente a força) salve o jogo. Se o item der 1 ponto de "move" resete e repita até dar 2



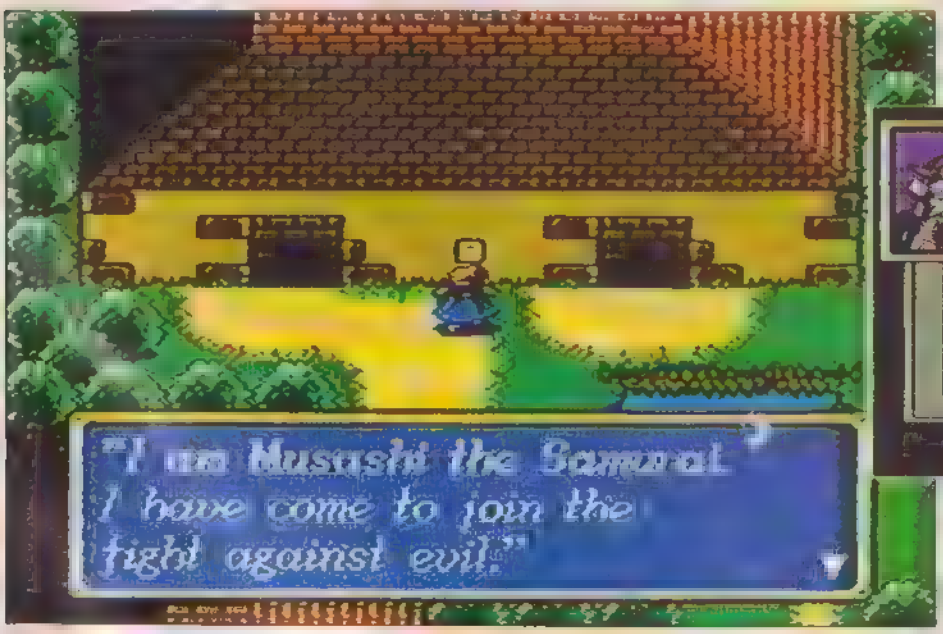
Torasu é um priest que tem várias magias (heal e aura) para recarregar o HP do seu exército. Alef tem magias de ataque avançado como o bolt que tem alcance 3 e faixa de ação 2, isto no nível 1. Mais treeze em nível adiantado



A magia aura enche a energia de todos que estiverem em sua faixa de ação, mas gasta bastante MP. Essa magia também da muita experiência (40, aproximadamente), isto é, ótima para aumentar o level de Torasu

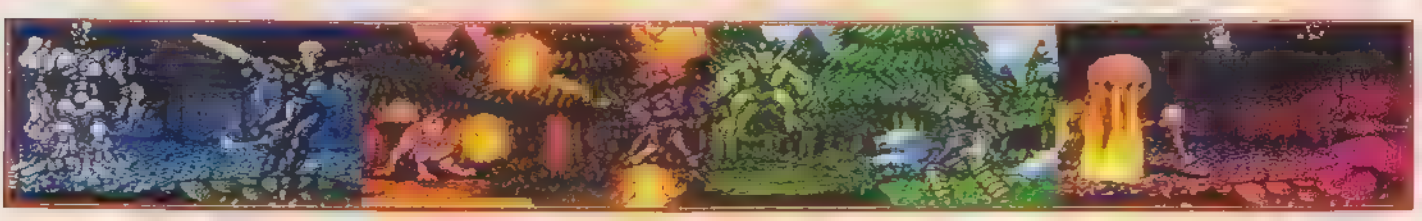


Para conseguir a Chaos Breaker coloque a Sword of Light no altar da esquerda e a Sword of Darkness na da direita. No centro aparecerá a espada e, dessa maneira, passagem de cima se abrirá. Em cima, depois de subir, fale com o espírito. Volte pela direita, já que a passagem estará fechada



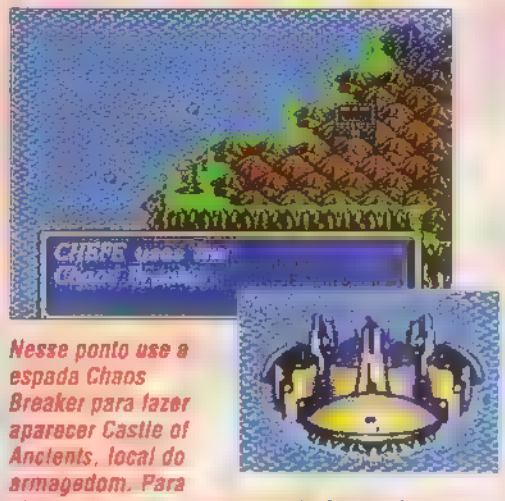
Depois de falar com o rei uma vez siga para este ponto e use o comando "search". Um bilhetinho indica a apoio de Musashi, o samurai, ao seu grupo

Como pode se ver, o samurai é bastante forte mas, em compensação, é lerdo. Isso sem falar que possui bastante HP e defesa, fatores que o tornam eficientíssimo. Vale a pena tê-lo em seu exército

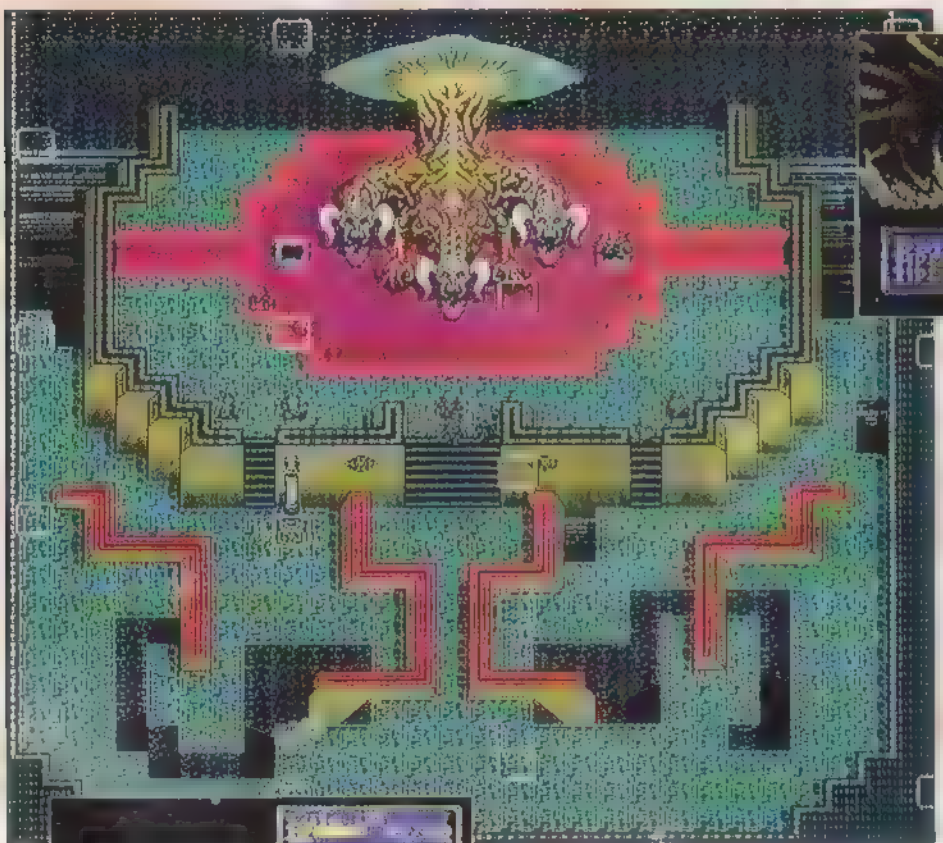


Logo na entrada capture Hanzo. Fale com todos e vá a oeste. Para enfrentar King Ramladu são necessárias duas batalhas seguidas. Entre elas, volte à cidade e recupere forças. Fale com o rei Mahato, vá para o extremo oeste ■ use a Chaos Breaker. Castle of Ancient surgirá com Darksol e Dark Dragon. Colossus é um empecilho, destrua-o rápido. O confronto final é com Darksol. A morte dele dá vida a Dark Dragon.

Nessa árvore se esconde Hanzo, o último personagem a se juntar ao seu grupo. Basta dar um "search" na árvore e ele se juntará ao Shining Force. Hanzo é um ninja bastante ágil e eficiente. Deixa a desejar na defesa e no ataque, mas pode usar magias também. Detalhe: como ninjas são fidelíssimos à sua condição, não podem ser promovidos



Nesse ponto use a espada Chaos Breaker para fazer aparecer Castle of Ancients, local do armagedom. Para chegar ao castelo, use o portão logo acima e ■ pela esquerda, onde há uma escada



Na batalha com Dark Dragon destrua uma cabeça por vez. Antes de avançar para outra recarregue as energias

Darksol usa magias negras poderosas, mas às vezes enlouquece e ataca com seu cetro, que tem pouco poder de fogo. O jeito é derrotá-lo rapidamente e sem mortes, para aliviar a batalha com Dark Dragon ■ matar Darksol e depois voltar a cidade para se recuperar, terá de enfrentá-lo novamente

É o fim de Shining Force...I. A Sega prepara mais sagas da série Shining

Se você se juntou à Shining Force não terá de aguardar muito sua seqüência

SHINING FORCE II

A AVENTURA ESTAVA APENAS COMEÇANDO

Tudo começou com o **Shining & Darkness** em 91. Depois foram 2 versões para GG e 3 para Mega. Esta é a quinta. Com 4 Mega a mais de memória, o sistema de jogo é quase o mesmo, batalhas e fortes elementos de simulador de guerra. As maiores mudanças são ampliação deste sistema. Há novos comandos . O "Talk" deu lugar ao "Check Members", com os dados de seu exército. Na igreja, qualquer anormalidade (veneno, morte, etc.) é analisada. Ao comprar armamentos recebe-se a conta em seguida. O "Caravan" é um quartel-general móvel semelhante aos quartéis de **Shining Force I**. Novas magias e visuais estão presentes como o Hell Blast do Shining & Darkness, podendo ser usado por Priests. A melhor é que você não fica preso aos capítulos. Palmas para a Sega!

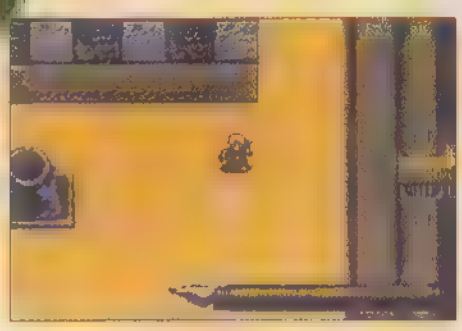
Este é Zippo. O demônio foi libertado por ter roubado 2 pedras

Apesar do Mega deixar a desejar no número de cores por tela, Shining II reproduz muito bem a textura de cada cenário

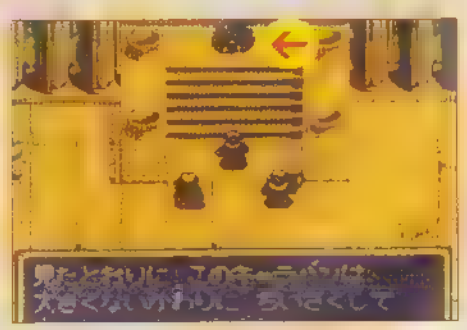
Aqui a batalha é no escuro. Repare no efeito "spot light" , que complica sua vida

Kiwi é o mascote agora. Em Shining Force esse papel era de Jogurt , que não era muito bom nas lutas. E este? Teria poderes ocultos?

O demo das batalhas segue a mesma linha. Mas aumentaram a qualidade dos gráficos e os inimigos



O enredo tem bastante agitação. Aqui você é minialurizado. Desse tamanho até uma mosca é um perigo. Como se livrar dessa?



Não existe mais o quartel general do Shining Force. Ele foi substituído pelo Caravan, que tem o poder de diminuir tudo que entra no meio de transporte. Dentro dele você coloca ou exclui os membros da linha de frente e guarda itens reserva

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores ■ reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA:
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.

GAME HOUSE
LOCADORA ■ DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

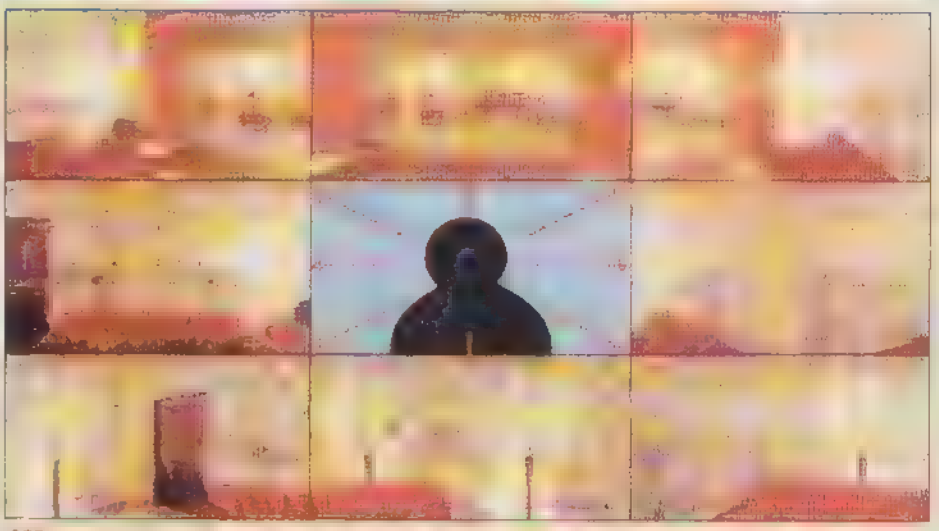
Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Tereso, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo ■ Silva, 400 - Loja 377

O suspense chega ao videogame, novos controles,

Muito mistério e aventura num CD de quase realidade virtual

O estilo é o mesmo de **Night Trap** para Sega-CD, mas a movimentação será bem melhor. Também para CD, o jogo se chama **Illusion House** (A Casa das Ilusões). O cenário (mansão) foi todo digitalizado permitindo ao jogador vários ângulos diferentes de perspectiva e criando a sensação de interação com o local (o efeito da realidade virtual). A movimentação do personagem é totalmente livre e situada em primeira poessoa, ou seja, você enxerga através dos olhos do próprio personagem. Com isto, cria-se um alto grau de interação entre o jogador e o cenário, bem mais do que em **Night Trap,** ou outros do mesmo gênero, onde os angulos de visão são bastante limitados. Apesar de ser um jogo de adventure, **Illusion House** não usa ícones ou cursores. Para inspecionar qualquer ponto da casa, basta se aproximar do local desejado. Ainda pode-se deparar com situações engraçadas como cair da escada em realidade virtual. Disponível em outubro no Japão, este CD promete!



360 graus de uma mesma cena, tudo em primeira pessoa, são a características deste game

Uma visão do 2º andar da mansão. Tem sala de jogos, ateliê, e outros cômodos. Pobre o proprietário, não?

Muitos mistérios nestas salas

VIRTUA FIGHTERS

Mais um jogo de luta, apenas? Não, este vai ser diferente, pelo menos segundo a Sega. Usa a mesma tecnologia do **Virtua Racing**, isto é, polígonos. Os movimentos são os mais suaves e naturais possíveis. Com 3 botões, **Virtua Fighters** tem controle simples. Ainda não se conhece o cenário de fundo, mas prevê gráficos animais como **Virtua Racing**. O resto é esperar para ver. Podescrer.

Virtua Fighters, *ainda em fase de elaboração, promete lotar os fliperamas do mundo todo*

luta com polígonos e atrações virtuais no parque da Sega

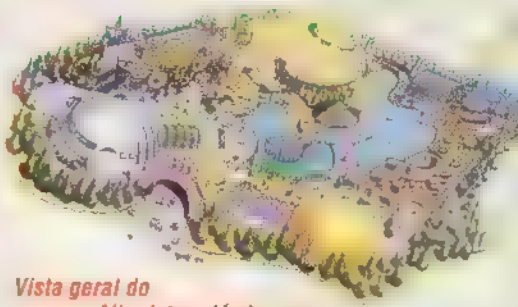
CONTROLES DA PESADA

A Ascii lança dois novos controles de última geração para Sega com seis botões cada. O pad apresenta a mesma configuração de botões parecida do Super Nintendo e mais precisão do que os controles tradicionais da Sega. O outro modelo é o Fighter Stick MD, bem parecido com o da Capcom só que mais barato: "apenas" US $ 40. dólares.

O Fighter Stick MD (esq.) e Ascii Pad (dir.)

SEGA PARK

A Sega está trabalhando num novo projeto de diversões em Yokohama (Japão). O nome ainda não foi definido, mas prevê um parque futurístico que ocupará uma área gigantesca. A partir de 94 o objetivo da empresa será abrir 50 parques iguais a este. A atração principal é o AS-1000, um simulador para 32 pessoas, mais poderosos ainda do que o AS-1 (*SG* 26). Muitas outras atrações dividem com a "vedete" do parque a atenção do público. Entre elas, máquinas de realidade virtual como a Virtuality1000 e a Virtua Fórmula (Virtua Racing para oito). Bem que a Sega podia abrir um parque deste no Brasil. De preferência, um em cada capital!



Vista geral do parque. Ali o futuro já chegou

Ilustração da cabine AS-1000: capacidade para 32 pessoas

D.T.A. Games

LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

ECTO

DESCONTOS À VISTA

- MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MINIGAMES
- CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS
- ATENDEMOS VIDEO LOCADORAS
- BRINQUEDOS TEC TOY
- **ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL**
- PAGUE COM CART. CRÉD. MESMO FAZENDO O PEDIDO POR TELEFONE

LANÇAMENTO! MASTER SUPER COMPACT SEM FIO.

Rua Joaquim Floriano, 864 - Tels.: (011) 820-1566/820-6921

Rua João Cachoeira, 491 - Stand 19 (Aberto aos Sábados e Domingos das 10:00 às 19:00 horas)

CHEGOU MENACER, A BAZUCA PARA MEGA DRIVE. Ela não tem fios: você pula, corre e rola para se livrar de todos os perigos. Tem Accu-Sight, uma mira eletrônica super precisa que indica o alvo na tela, e Auto-Fire, que transforma os tiros numa rajada de balas. Menacer pode ser montada em 4 formatos: desde uma pistola radical

até uma mortífera e destruidora bazuca com mira telescópica. E já vem com o cartucho "Terminator 2 The Arcade Game™", onde você será T-800, o Exterminador do Futuro que Schwarzenegger fez no cinema, enfrentando milhares de robôs alucinados. Arme-se com uma Menacer e pode ir dando tchauzinho para seus inimigos.

MENACER

¡HASTA LA VISTA, BABY!

TECTOY

SUPER DICAS

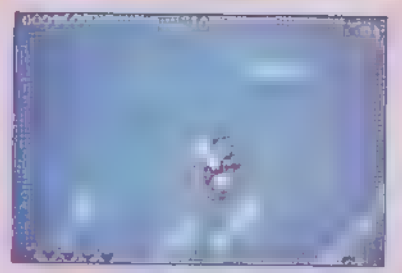
TERMINATOR 2
(Mega Drive)

SELEÇÃO DE FASE

Com esta dica é possível tanto avançar nos estágios quanto retornar a qualquer fase nque você desejar.
Quando a tela-título aparecer, pressione: Cima, Baixo, Esquerda, Direita. Se tudo der certo, você ouvirá a palavra excellent. Quando o jogo começar, aperte Start para pausar. Para pular de fase, pressione simultaneamente os botões B e C. O truque pode ser usado para pular para qualquer estágio.

THE FLINTSTONES
(Mega Drive)

ESCOLHA O ESTAGIO



Mande Fred para qualquer lugar em Bedrock. Quando aparecer a tela-título de apresentação, aperte ao mesmo tempo os botões A, B, C e para a esquerda. Continue segurando estes botões e dê Start. Use ■ direcional ■ escolha qualquer das seis fases do jogo.

DINAMITE DUK
(Master System)

1.Para pegar a bazuca

Quando extrair as bombas no começo da fase 2, use todas que a bazuca aparecerá.

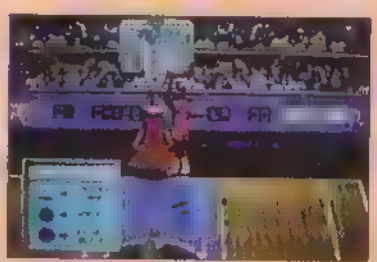
2.Fase Bônus

No início do jogo há um homem careca com copos. Pule sobre sua cabeça enquanto pressiona os botões 1 e 2 e terá acesso à fase secreta de bônus.

JORDAN VS BIRD
(Mega Drive)

TEMPO EXTRA

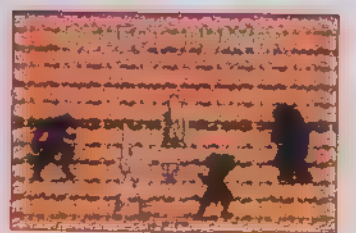
Pressione Start para pausar o jogo quando ■ tempo estiver acabando (perto de 00.00). Daí peça tempo. Se tudo for feito corretamente, o jogo continuará com 36 minutos a mais. Repita o truque quando o tempo estiver para acabar outra vez e terá mais 100 minutos. Lembre-se que não dá pra pressionar Start enquanto estiver segurando a bola.



GOLDEN AXE III
(Mega Drive)

PULE DE UMA FASE PARA OUTRA

Para pular de estágio nesta terceira aventura da saga Golden Axe basta proceder da seguinte maneira. Espere a tela de seleção de personagens e utilize a seguinte sequência: A, A, A, A, Start, C, C, C, C, C.



EX MUTANTS
(Mega Drive)

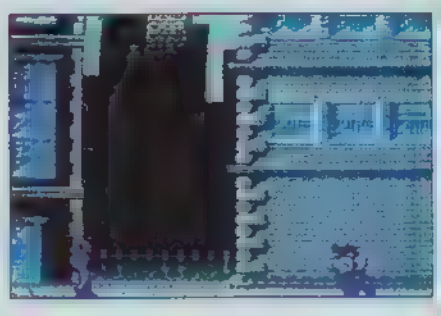
OPÇÕES ESPECIAIS

Vá para a tela de opções. Escute ■ música 5 e o som FX - 21. Mova o direcional para a saída. Pressione ao mesmo tempo A, B, C e Start. Se der certo, Shannon diz "too easy". O menu do modo Cheater aparece. Você tem diferentes opções - seleção de estágios, número máximo de vidas ou armas ilimitadas.

SPIDERMAN
(Master System)

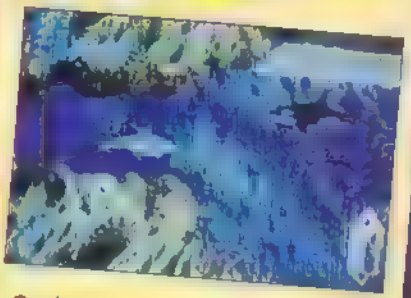
CORTE CAMINHO

No final do jogo quando estiver na trilha da chave Lizard's, vá para ▫ fundo, no canto direito e entre ▫ GOO. Direcione para baixo e pule. Quando emergir estará no caso Venom's.



ECCO THE DOLPHIN
(Mega Drive)

SEM MÚSICA



Código para você jogar **Ecco** com todos os efeitos sonoros, mas sem música. A qualquer momento do jogo, pause com o botão Start. Pressione o botão A cinco vezes. Pressione Start novamente ■ continue o jogo. A música vai desaparecer.

SHINOBI
(Master System)

ENTRE ONDE QUISER

Para escolher fase neste jogo, pressione ▫ botão 1, depois direcione à esquerda com o botão 2.

WIMBLEDON
(Master System)

PARA GANHAR 52 PONTOS

Use a password para ganhar 52 pontos ■ se tornar ▫ vencedor dos quatro títulos mais importantes:
J J I A A H F H I ou
E F J D E R X H A

ARTE NEWS

ESTA MANIA VAI PEGAR

ESTA É A FASE ARTE NEWS

TODA LINHA EGIDO

LIGOU, COMPROU!

VENDA SOMENTE POR ATACADO

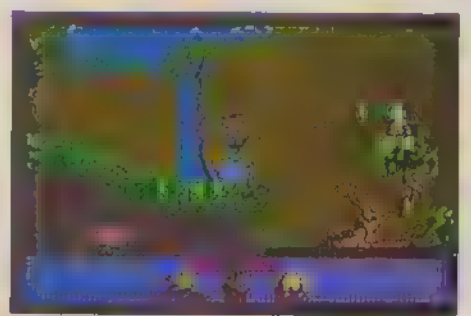
- CARTUCHOS
- CONSOLES
- BRINQUEDOS
- ACESSÓRIOS

ARTE NEWS Comércio e Representações.
Rua Luís Olímpio de Menezes, 157 - Jd. Saúde - SP
Tels.: (011) 947-5925/947-4940 - Fax: (011) 947-7219

Aventuras dos Mc Kids são eleitas jogo do ano por *Gamepro*!!

A rede de fast food Mc Donalds, a maior do mundo, não quis restringir seus investimentos a hambúrgueres e se aventurou tempos atrás nos videogames. Escalou a Virgin, conceituada Softhouse, para desenvolver seu primeiro projeto para Mega Drive: **Mc Kids**. O jogo foi um sucesso, e rendeu um novo título, **Ronald's Adventure**. O caçula da série é a continuação de **Mc Kids**, **Global Gladiators**, "Game of The Year" segundo ***Gamepro***, ■ aliada de ***SG***. Os personagens têm 1.250 posições de movimento, resultando numa animação de altíssimo nível! Por sorte, é essa ◘ versão para Master que está saindo no Brasil pela Tec Toy. A nova aventura dos Mc Kids, Mick e Mack, aborda uma temática cada vez mais presente nos jogos: ecologia. Os heróis estão se deliciando no Mc Donald's quando são tragados para uma dimensão poluída. Manchas de óleo, latas e muita sujeira. A coisa é tão suja que criou vida, em forma de porcos de lixo, monstros que cospem amendoins, britadeiras,... Side-scroll de ação, bem divertido e com gráficos excelentes.

No final de cada estágio você vai encontrar o palhaço Ronald McDonald. Ele dá a bandeirada final



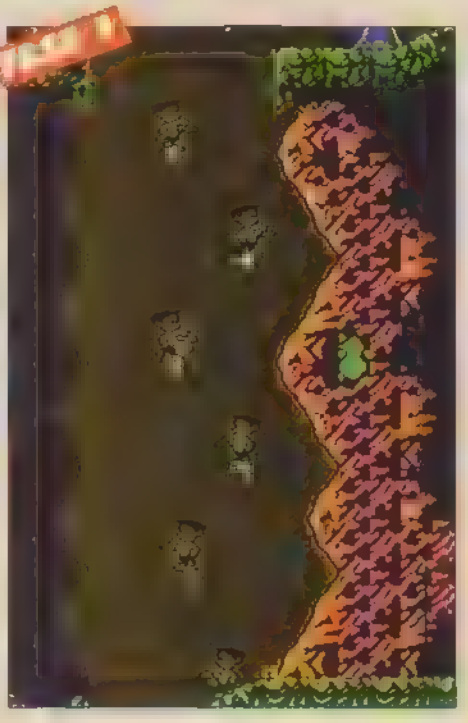
No jogo vale a pena vasculhar bem cada pedacinho, pois existem muitas vidas escondidas. Mas tome cuidado com o tempo

Colete o maior número de "Ms" possíveis para acumular pontos e vidas

Um pequeno mapa do começo do jogo. Tome cuidado com os tiros que saem da maquina (centro da foto). A máquina serve também para alcançar lugares mais altos.

Bem original, cada herói tem uma característica distinta. Mick atira com uma arma de catchup, já Mack atira mostarda

MC KIDS		Tec Toy
4 Mega	Fases: N/D	Brasil
2 Jogadores	Ação	
Gráfico	★ ★ ★ ★	
Som	★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★ ★	

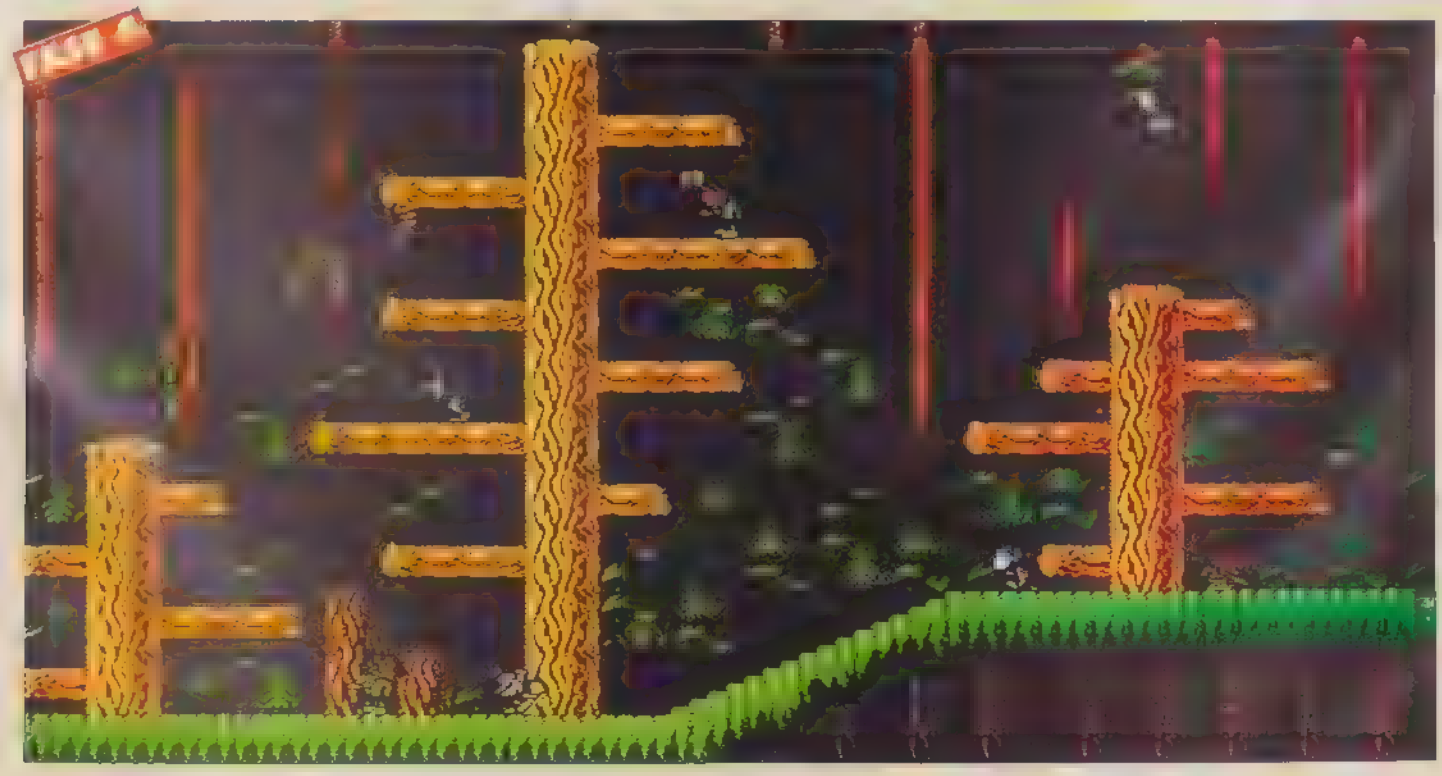


Em muitas partes existem plataformas invisíveis. Encontre uma e fatalmente você irá achar um monte delas

Por algum misterioso motivo o nome do jogo foi mudado. Na primeira versão (para Nintendo) o jogo se chamava **McKids**; *já no Mega ele passou a ter o nome de* **Global Gladiators**

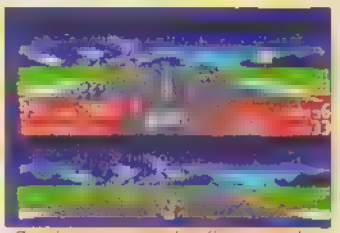
BIG PROMOÇÃO

A Tec Toy e o McDonald's apostaram num lance excêntrico para promover este jogo. Quem comprar o cartucho tem direito a um refrigerante na faixa. Até aí, tudo bem. O engraçado é que você também concorre a 100 Big Macs. Um exagero! Isso equivale a 200 hambúrguers, alface, queijo, molho especial... Dá até pro Chefe tirar a barriga da miséria por mais de um fim de semana.



GP RIDER

Monte numa bela e veloz motocicleta e saia queimando o asfalto de uma das quinze pistas que o jogo oferece. No momento de escolher a máquina, não adianta afobação. A sabedoria é fundamental. Existem várias opções ao seu dispor: três tipos de motor, câmbio manual ou automático, pneus de chuva ou pista seca. Trate de montar a mais adequada e ponha o maior reparo nas laterais, que são cheias de obstáculos, verdadeiras para pegar você na curva. Existem duas modalidades de corrida: simples ou campeonato. Diversão garantida para os proprietários de Master System que se amarram em velocidade e querem seguir o exemplo de Alexandre Barros, que está arrepiando.



O primeiro jogador fica na tela superior e o outro embaixo

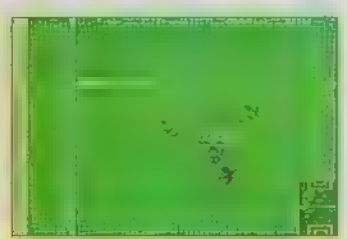
Na tela de apresentação você conhece suas futuras máquinas

GP RIDER		Sega
4 Mega	Fases: N/D	E.U.A.
2 Jogadores	Esporte	
Gráfico	★ ★	
Som	★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★	

CHAMPIONS OF EUROPE

O jogo constitui uma emocionante competição que reúne os mais expressivos times do continente europeu. É hora de sentir-se um verdadeiro craque e jogar ao lado de grandes astros como Van Basten, Baggio, Gullit, sem falar nos brasileiros "vendidos" para o milionário futebol europeu. O seu desempenho será testado nas estratégias de posicionamento em campo, nas faltas, nos escanteios, dribles, cruzamentos e pênaltis. No momento da decisão ganha a taça quam tiver mais habilidade no controle da pelota e pontaria. Trate de ligar o seu Master, vá à luta e mostre todo o talento que você possui dentro das quatro linhas de cal, garotinho! A única coisa que não vale é pisar na bola!

CHAMPIONS...		Tec Magic
2 Mega	Fases: N/D	E.U.A.
2 Jogadores	Esporte	
Gráfico	★ ★ ★	
Som	★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★	



Não pense que vai ter moleza. O juiz está em todos os lances

Escolha seu time entre os que jogam o campeonato europeu

GAME SHOPPING

PLAY GAMES

CONSOLES - FITAS - ACESSÓRIOS

STAR game

Locação e Venda

• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
• GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

O point mais quente de Santo Amaro

MENEZES GAMES

• Todos os sistemas
• Despachamos para todo o Brasil
• Todas as novidades pelo menor preço
• Acessórios em geral
• Preços especiais para locadoras
• Aceitamos cartão de crédito

Av. Adolfo Pinheiro, 384 loja 37
Tel: (011) 246.0454 - São Paulo

GAME LOCADORAS

NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON

ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME

GAME SOFT - TALENTO EM TECNOLOGIA
TEL. (011) 223.1887 - 857.1757

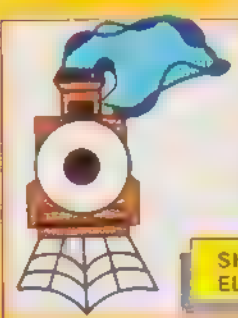
FIREBALL GAMES

Locação, Compra e Venda

• Novos e Usados • Acesórios
• Cartuchos • Consoles

Tudo em 3 vezes, não compre sem antes nos consultar.

RUA COROPÉ, 165 - Pinheiros - São Paulo
Tel.: (011) 813-6179



TOYS ELECTRONICS

CONSERTO DE BRINQUEDOS — TRANSCODIFICAÇÕES
COMPRA E VENDA DE APARELHOS USADOS

Consertamos Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System, Televisores importados.
ORÇAMENTO GRATUITO HORÁRIO: 2ª à 6ª das 10:00 às 19:00 hs
Sábados das 9:00 às 18:00 hs.

SHOPPING ELDORADO Av. Rebouças 3970 1º subsolo Loja 1009
Tel.: (011) 814.0455 e 815.5649 Fax: (011) 814.9560

MANIAC GAMES

Transcodificações com o menor preço do Brasil

Confira: Super Nes e Mega Drive US$ 10,00
Nintendo Americano ou Japonês US$ 20,00

"VENDEMOS KIT PARA TRANSCODIFICAÇÃO DE SUPER NES"

Consertos de Games e aparelhos eletrônicos com garantia. Vendas de Video Games, Cartuchos e Acessórios para todo o Brasil via Sedex. Descontos especiais para revendedores.

Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Cj. 3 CEP: 04010-970 São Paulo - SP Tel.: (011) 573-0586

MORTAL KOMBAT

NEW GAME

FLIPERAMA E VIDEOGAME

As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você jogar e se divertir!

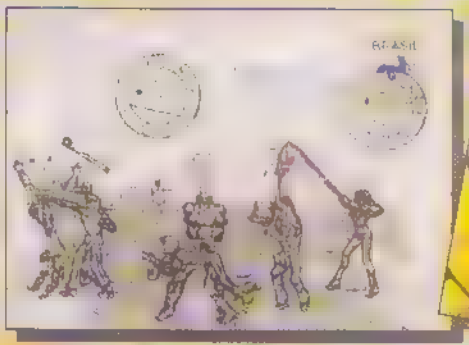
VENDA COM PREÇOS PROMOCIONAIS PARA FITAS E VIDEOGAME

Rua Nova Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel.: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

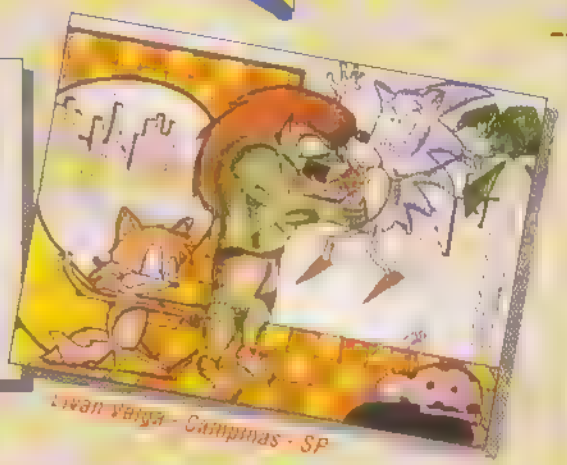
CLUBE DO CHEFE

Onde quem manda é o leitor

A promoção "Arte no Envelope" até virou seção. É uma prova de que o leitor de *SG* não é bom só de jogo mas tem também muito talento no desenho.



Lu Deimon - Sorocaba - SP



Ricardo Piologo
Indaiatuba - SP

Marcos Paulo Rodrigues - São Paulo - SP

Gustavo Schor
São Paulo - SP

Edson Pereira S. Sarcero
Belém - PA

Ricardo
Henrique Dias
Paraná - RO

ZOEIRA DO MÊS

Atenção! Isso é pra vocês que sempre queimam as pestanas e alguns neurônios mandando cartinhas adoráveis para o Chefe. É a nova e sensacional seção destinada a publicar todos os meses a contribuição mais original enviada para a redação da *SG*. Inaugurando o espaço, a carta que quase provocou um enfarte, desencadeou uma crise gástrica, aprofundou o mau humor natural e deixou os cabelos do Chefe ainda mais arrepiados. O "todo poderoso" quase arregaçou, aloprou legal. Mas no final tudo não passou de uma brincadeira. A redação, escondido do Chefe, é claro, se divertiu muito.

O Chefe resolveu pe[illegible] do Roni Dalton Bossi de São Paulo -SP Mas nem pensem em brincar outra vez com sua deusa que o homem vira bicho

Akira E. A. Gora

Ele resolveu dar o grito da Independência para os reis da bobagem no videogame

SUPERGAME OMBUDSMAN

Confirmando sólida tradição da memória nacional, afirmo que agosto é realmente o mês de desgosto. Ainda bem que já se foi e estamos livres até o ano que vem. Mas os inimigos da informação continuam aprontando. Aquelas revistas que fazem a minha pauta soltaram cada uma de deixar nego completamente doido. Disseram, por exemplo, que para jogar com o Reptile de **Mortal Kombat** é preciso dar perfect em quatro lutas seguidas. Take it easy! Não é nada disso! Basta conseguir dois perfects + fatalidade na fase "The Pit" e eis que surge o ninja verde. Nada difícil. Difícil é engolir que o Neo Geo tem 24 bits. Rezarei mais uma vez a cantilena: Neo Geo tem 16 bits. Possui dois processadores, um Z-80 (de 8 bits) e um MC 68000 (de 16 bits). Este não é um elementar caso matemático, ou seja, não podemos considerar a soma e alterar o produto. Se assim fosse, o Mega também teria 24 bits, pois apresenta os mesmos dois processadores. Devido à alta qualidade gráfica do Neo Geo, temos a ilusão de que é mais poderoso. Não se engane! Mês que vem tem mais.

ONDE O CHEFE DÁ DESCONTO

DTA GAMES /SP
Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim
Tel: (011) 820.1566 ou 820.6921

NBN IMPORT & EXPORT (REVENDA) /SP
Rua Epaminondas Neves, 285 - Sorocaba
Tel: (0152) 33.9715

PLAY GAMES /SP
Rua Madre Cabrini, 299 - V. Mariana
Tel: (011) 575.9730

SCOPE GAMES /SP
Rua Joaquina Ramalho, 1304 - V. Guilherme
Tel: (011) 267.1487 ou 290.9149

SPEED GAMES /SP
Rua Pastor Alberto Augusto, 691 - Sto. Mario - Santos
Tel: (0132) 30.7760

STAR GAMES /PR
Rua Tapajós - 1292 - Bom Retiro - Curitiba
Tel: (041) 338.6818

SYSTEM GAMES /SP
Rua Greenfeld, 248 - Ipiranga
Tel: (011) 272.7410

GAME HOUSE /RJ
Rua Teresa, 1515 Lj. 147 - Petrópolis - Tel: (0242) 31.1352
Rua 16 de Março, 388 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352
Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 - Shopping Rio Plaza

TARGET /GO
Av. R 1, 193 - Setor Oeste - Tel: (062) 291.1607

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

MANIAC GAMES /SP
Rua Domingos de Morais, 211 2º andar SL3 - Paraíso
Tel: (011) 549.2816

TECNOFAX
Rua Sta. Ifigênia, 295 - 1º andar Cjs. 114/115
São Paulo - SP - Tel: (011) 222.1471 ou 222.9083
CEP: 01207 001

DIGITEC - AUTORIZADA TECNOFAX /RN
Av. Eng. Roberto Freire, Loja 44 - Shopping Cidade Jardim Natal Tel: (084) 217.3933 ou 231.9258

CAMPANHA ESPORTE NÃO É DROGA - PRATIQUE!

GANHE GRÁTIS

ESTE ADESIVO, E ENTRE VOCÊ TAMBÉM NESTA CAMPANHA

PARA GANHAR ESTE, ADESIVO, ESCREVA PARA:
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ
CEP 03313 - 000 - Fone: (011) 941-4499

QUANTIDADE LIMITADA

OBS.: Favor mandar anexo 1 envelope com selo e enviaremos o adesivo

CLUBE DO CHEFE

"THE NEXT LEVEL"

Se a coisa esquentar mais pro lado da Sega, a gente vai ter que colocar os joysticks no freezer! Caramba. A maior invenção do homem - depois da roda e Fanta laranja - já está chegando: o adaptador para quatro jogadores. É isso mesmo, podescrer, você e mais três podem detonar no Mega Drive ao mesmo tempo. Os dois primeiros lançamentos para este novo acessório deverão ser **General Chaos** (Caos Generalizado) e **Columns 3**. O primeiro lembra um pouco a redação da **SG** quando não estou presente: caos generalizado, brigas, guerra, gente enrolada em fios chafurdando em lamaçais eletrônicos, nenhuma disciplina. Enfim, os redatores vão gostar. O segundo jogo, **Columns**, todo mundo conhece na versão para um ou dois jogadores. Existe até quem o acha coisa de... chato. Mas não é. Eu pessoalmente não vejo a hora de jogar. Já pensou, eu e três tremendas tigronas trancadas numa tenda na praia, o telão ligado, todo mundo jogando **Columns** ao mesmo tempo! Ummmmm. Não existe coisa melhor!

Os inimigos de General Chaos têm um chulé pra ninguém botar defeito!

Tremendão

Mas o mundo não se resume a quatro jogadores simultâneos. O próximo nível está aí. E vai ser que nem Erasmo Carlos. Tremendão. O Sega-CD (compatível com o americano) deve ser lançado até o natal no Brasil e, nos States, o preço do sistema com o jogo **Sewer Shark** incluído já está caindo para US $229. Vocês vão ver muito jogo excelente em CD nos próximos meses. Aguardem!

32 bits de verdade

Você leu aqui primeiro (como sempre, aliás): a Sega pretende lançar um videogame de 32 bits com tecnologia RISC (**R**everência **I**ncontida **S**empre para o **C**hefe) que promete arrasar. Basicamente, é o seguinte: toda aquela tecnologia bárbara dos Arcades da Sega, tipo Rad Mobile e Virtua Racing, vai adentrar a sua casa. Esta beleza de console terá o nome de Saturn, será compatível com o Genesis (Mega americano) e deverá estar disponível já em 1995. Faz parte da corrida de videogames de última geração, que vai ser disputada entre o Jaguar (Atari), Project Reality (Nintendo), 3DO (Panasonic, entre outros), Sega-CD e, agora, o Saturn. O futuro promete.

Virtua Gaming

Por falar em **Virtua Racing**, o rei dos Arcades de automobilismo deve chegar para Mega Drive até o início de 1994. Vocês já viram uma prévia aqui na **SG**. Tive a oportunidade de conhecer uma versão mais completa do jogo com alguns cenários já prontos. É de arrasar. Isto em 16 bits. A versão para 32 bits (Saturn) vai contar com dois players simultâneos. Se melhorar, estraga.

A Minha Candidatura

Antes de encerrar a coluna, eu quero desmentir os boatos insistentes que me têm como candidato à presidência em 1994. Não é verdade. É intriga da concorrência, que quer me ver fora da área de revistas de videogames. Suceder Itamar não está nos meus planos. A não ser, é claro, que os leitores insistam.

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Walter Thomé, Shozi Ikeda

SUPERGAME
ANO 2 - Nº 27 - OUTUBRO DE 1993

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris
Assistente de Arte: Maria Cristina Braga
Secretário de Produção: Wolmir Dionizio

Consultores (textos): *Marcelo Câmara, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Cássio Bloisi Oliveira,*
Consultor (fotos): *Antonio Rui*
Ilustrações: *Murilo Martins, Osnei, Weslley da Silva, Ricardo Vivona, Donizeti Amorim da Silva*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE
Diretor: Walter Thomé
Gerente: Paulo P. P. A. Prado
Supervisor: Antonio Castaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr, Josy Peres
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAME é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha de Azevedo, 346, 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747. Redação: (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal: 9442 - SP - CEP 01051; Publicidade: (011) 851-3644, ramal 263. Distribuição Portugal: Distribuidora Jardins de Publicações Ltda., Quinta de Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685 Camarate, Lisboa, telefone: 947-2542

Distribuído com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 268-2522, ramal 213

ISSN 0104-2033

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

Super Legal

só

SUPER GAMES

Venda, Locação e Super Promoções

Av. Fernandes Lima, 3700 Loja 03
CEP: 57050-000 **Maceio AL.**
Tel.: (082) 241-9133

BRAS. SUL I
SCLS 106 Bloco C Loja 11
CEP: 70345-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-0177

BRAS. SUL II
SCLS 410 Bloco C Sobreloja 17
CEP: 70276-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-8512

BRAS. NORTE
SCLN 215 Bloco C Loja 19
CEP: 70874-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 347-8281

BRAS. NORTE II
SCLN 307 Bloco B Sobreloja 101
CEP 70348-020 **Brasilia DF**
Tel: (061) 274-8547

R. Pref. Chagas, 131 Loja 07
CEP: 37701-010 **Poços de Caldas MG**
Tel.: (035) 721-9894

Av. Serzedelo Correa, 880
CEP: 66025-240 **Belem PA**
Tel.: (091) 223-5701

GALERIA MANHATTAN CENTER
R. Manoel Clementino, 1018 - Loja 14
CEP: 56300 **Petrolina PE**
Tel.: (081) 992-1125

Rua Cândido Hartmann, 1100 Loja 01
CEP: 00710-570 **Curitiba PR**
Bairro Champagnat

GALERIA SAN CARLOS DE BARILOCHE
R. Cel. Niederauer, 1565 Sala 08
CEP: 97015-123 **Santa Maria RS**
Tel.: (055) 222-7279

R. Des. Arno Hoeschl, 81 Loja 02
CEP: 88015-620 **Florianópolis SC**
Tel.: (0482) 22-1347

Av. Barão de Itapura, 2365
CEP: 13020-431 **Campinas SP**

R. Verbo Divino, 954
CEP: 04719-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 548-4902

SHOPING CENTER IGUATEMI
Av. Brig. Faria Lima, 1191 Al. Serv. 3º Piso
CEP: 01451-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 816-6998

Av. Nova Cantareira, 3230
CEP: 02341-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 203-1597

Av. Higienópolis, 195 Loja 03
CEP: 01238-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 34-3175

Rua Aperaju, 09
CEP: 03127-020 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 215-3198

HIPERMERCADO CÂNDIA
Av. Tucuruvi, 02 Box 07
CEP: 02304-000 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 204-5842

BREVE INAUGURAÇÃO **PORTO ALEGRE**

Games e Multimídia

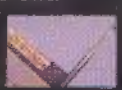
Acer BRASOFT NEO-GEO PC AMIGA PLAYTRONIC Nintendo ECTO

FRANCAP
FRANCAP SISTEMAS DE FRANCHISE S/A

SE VOCÊ QUER SER FRANQUEADO OU
TRANSFORMAR SUA LOJA EM UMA SUPER GAMES: LIGUE AGORA
Tel:(011) 824-9588 FAX: 66-4777

HandyVision. O videogame que é uma viagem.

A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou Joystick Turbo PAD e controle remoto num console chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único do planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho padrão Nintendo* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros reais, não em dólares. **HandyVision.** Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.



HandyVision

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.

DYNACOM
A Dynacom é fera.

Aceita acessórios opcionais como Joystick para 2º jogador e Pistola. Já vem com cabo RF e Balum para ligação à TV. Pilhas não incluídas.

Marca registrada de terceiros não representada e sem vínculo comercial com a Dynacom. A Dynacom reserva-se o direito de alterar seus produtos sem prévio aviso ao consumidor.